MENSILE - ANNO XI - NUMERO 93 - MARZO 1998 - LIRE 15.000

Enigma AMIGA RUN 93

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

Bar&Pipes Pro v2.5b



GAMES: Myst, Final Odissey, The Shadow of the 3rd Moon, Trapped 3, Blade, Doom

REAL 3D: Bottoni d'effetto per il vostro WEB - Come far riflettere il nero

DTP: Uno sguardo a ScanQuix - CD-ROM: AmyResource 6 e Eric Schwartz CD

LIGHTWAVE: Come animare uno "scarabocchio" - DIDATTICA: I requester ASL

PRODUTTIVITÀ: I siti Internet dedicati alla produttività (XVI)

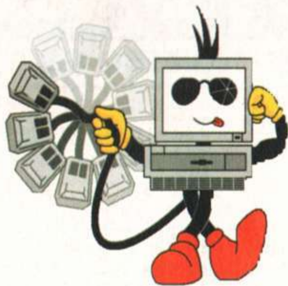
MERCATO: Intervista agli autori di Olo Fight - GRAFICA: WildFire PPC

A PROPOSITO DI: Amiga for Ever e Fusion 2.0 il nuovo emulatore Mac di Jim Drew

INTERNET: AmiTCP e YAM - LA SCENA: The Real Italian Party

SU CD-ROM: VERSIONE COMPLETA DI BARS & PIPES

Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l. viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME.PE - V.le Famagosta, 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfrognini



editoriale

Cosa vuole fare Amiga International?

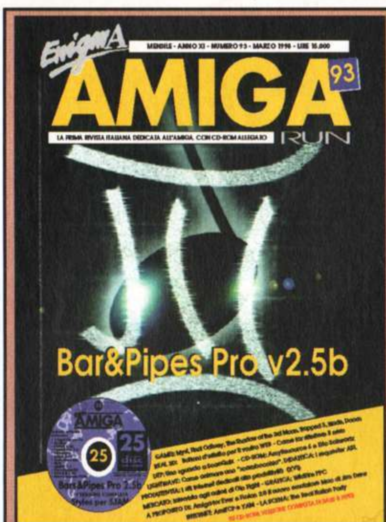
A questa domanda non è facile rispondere per diversi motivi. Il principale è che alla Amiga International deve regnare il caos, il secondo è che probabilmente neanche i progettisti della famigerata Amiga Inc. lo sanno. Petro ha spesso vaneggiato di tecnologie non PowerPC fregandosene dei progetti già in atto come il PowerUP, ma oggi un meglio non identificato Joe Torre ha fatto pervenire un comunicato via Email dove con una serie di domande e risposte crede di poter chiarire la situazione. È inutile che vi dica che non c'è riuscito. I newsgroup internazionali scoppiano di ipotesi e di commenti. Il povero Joe in realtà ha detto molto chiaramente alcune cose : il binomio PowerPC + 680x0 sarà il cuore pulsante dei nuovi sistemi Amiga, il sistema operativo 3.5 non supporterà il PowerPC, non è previsto un sistema operativo nativo per PowerPC in tempi brevi, non verrà neppure preso in considerazione il sistema Coldfire (una specie di processore ibrido tra PPC e MC680x0). Tra tutte le affermazioni ne spicca una "Amiga International non fabbricherà nuove macchine". In definitiva si tratta della solita idea di Petro. Far lavorare gli altri. In Germania intanto non scherzano è nell'aria un accordo tra Phase 5 e Micronik per la produzione di un Powerclone forte di un Bus compatibile PCI.

E Petro che fa? Va in India a vendere gli A1200 mentre in Europa e Stati Uniti non se ne trova uno. Dobbiamo ancora aver pazienza ? Dobbiamo ancora aspettare?

Per quanto riguarda il panorama italiano festeggiamo la nascita di Amiga Professional una nuova iniziativa per incentivare il povero mercato italiano. L'idea, a metà strada tra il franchising e i giochi di prestigio, è venuta in mente agli organizzatori di Pianeta Amiga. La manifestazione toscana sicuramente non si svolgerà il prossimo Aprile ma a metà Settembre. Tanto cosa c'è da presentare? A settembre forse la situazione si sarà sbloccata e questa volta non andremo a cercare lo sguardo perso di Petro ma la concretezza di Phase 5 e di Micronik.

È con vero piacere che annuncio l'ennesima iniziativa di EAR. Il prossimo mese, grazie ad un accordo con Class-X, pubblicheremo il Class-X CD-ROM con la versione originale di XDVE 2.0 e FontMachine 1.15. Un motivo in più per credere ancora nella nostra rivista.
Visto il ritardo di uscita del numero di Dicembre la campagna abbonamenti verrà varata il prossimo mese.

Michele Iurillo
yuri@skylink.it



Direttore:
Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Hanno collaborato:
Maurizio Bonomi (bonomi@skylink.it)
Alessandro Tasora (atasora@galactica.it),
Andrea Favini
Marco Milano (maestro@tnt.it)
William Molducci (will@sira.it)
Paolo Griselli (griselli@skylink.it)
Harry Haller (ear@skylink.it)
Nicola Morocutti
Giorgio Signori

Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21

Impaginazione:
Michele Iurillo

Stampa:
Litografica - Via Leonardo d.Vinci, 9
Cuggiono (MI)

Disk Mastering:
Michele Iurillo - Maurizio Bonomi

Realizzazione copertina:
Fabio Bussola (immagine)

Clip Art:
Alberto Geneletti
"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l.
Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano
N.35 del 25/1/1988
Redazione di Valencia (Spagna):
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia (Spagna)
Tel. 0034.6.373.94.71

URL: http://www.skylink.it/ear/

Chiuso in redazione il **30/01/1998**
Chiuso in impaginazione il **03/02/1998**

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini

SOMMARIO

MARZO 1998 - NUMERO 93



La Post@ dei Lettori

a cura di ***Michele Iurillo*** *(yuri@skylink.it) e* ***Harry Haller*** *(ear@skylink.it)*

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. Scrivete a:

ENIGMA AMIGA RUN
c/o Michele Iurillo
Calle Salamanca, 27
Pta. 8 - Piso 4
46005 Valencia
(Spagna)

oppure a:

ENIGMA AMIGA RUN
c/o G.R.Edizioni
Viale Espinasse, 93
20156 Milano

o inviate un email a:

yuri@skylink.it

Commodoriani di sempre

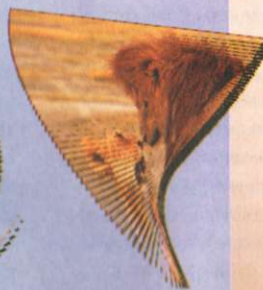
Ciao a tutti, mi chiamo Fabrizio e sono un Commodoriano nativo già dall'era del Pet CBM (quello tutto d'un pezzo tastiera, monitor e corpo madre). All'epoca revisionavo prg. in basic Commodore di ingegneria edile e per geometri, un lavoro da pazzi capire prima la logica con cui erano stati concepiti e poi modificarli, per non parlare della trigonometria che dovevo assolutamente masticare pena il fallimento del lavoro, ho anche fatto da scrivano sempre sul Pet CBM con un programma compilato dal basic, inserendo un intero elenco prezzi di un grosso lavoro che l'ingegnere (mio capo) stava realizzando. Per farla breve più in là ho visto l'avvento del Vic20 e del C64 che noi vendevamo oltre a farne l'assistenza, poi dei primi Macintosh, Apple IIe sul quale ultimo vendevamo il Robo 1500 uno dei primi CAD prodotto in Italia di tipo Pro con uscita su vari modelli di Plotter A1 o A0. Poi nel mio piccolo ho cominciato con il C64 sul quale costruii con il solo aiuto della cartuccia rom Turbo un programmino in assembler 6502 richiamabile da basic che dati due punti tracciava linee sullo schermo ad alta risoluzione. Poi l'A500 a £.800.000 ed allora mi sembrava di sognare vedere cose che solo il costoso Macintosh a colori poteva fare. Poi passai ai primi A1200 OS 3.0 che ancora oggi resiste molto bene grazie anche ad una delle prime schede Hardital 68030/882/50 16Fast + HD80 + CD-ROM 4x CDR-273 NEC su IDE + SquirrelSCSI PCMCIA (al quale monto Conner HD850Mb + Iomega ZIP100 esterno che uso per scambiare dati con le altre 'macchiné) + Trust AE1414 a 14.4 Kbs + G-Lock GVP + Sampler ad 8 bit mono + Drive Hardital HD esterno. Io ho sempre cercato il meglio da tutte le cose che ho fatto nella mia vita e l'AMIGA t'assicuro mi ha sempre stupito per le sue potenzialità non ancora da me tutte scoperte, e il mondo degli sviluppatori privati me ne dà sempre più conferma. Ti scrivo permettimi, anche per dirti che all'AMIGA forse non gli dai il giusto merito sulla rivista che pubblichi, io lavoro alla Telecom e se non lo sai l'Italtel azienda milanese che fornisce tutte le centrali di commutazione elettroniche alla Telecom Italia Network, adottò come processore dapprima il famoso Z80 e figli poi da qualche anno per i nuovi moduli evoluti (quelli che ci permettono anche di avere a casa l'ISDN) ha adottato processori della non sò se conoscerai MOTOROLA 68xxx. Per la telefonia pubblica (le cabine telefoniche, ed i POS che ci permettono di pagare con il Bancomat nei negozi) da un decennio circa montano il 68010 e famiglia. Molti Router privati per le reti private o pubbliche di computer (es. Credito Italiano, ed enti vari) montavano ed ancora resistono schede che con il 68000, gli altri processori utilizzati in svariate e svariate apparecchiature sono di società varie quali la Digital l'AT&T adesso anche macchine basate su RISC. Insomma se non hai ancora capito l'AMIGA ha montato per anni il processore più all'avanguardia affidabile e diffuso almeno qui in Italia e credo anche nel mondo. A mio avviso l'AMIGA potrebbe sbaragliare la concorrenza se solo glielo permettessero, adesso che monteremo tutti un Risc Motorola l'unica nostra paura dovrà essere che la concorrenza si compri a suon di mazzette i dirigenti dell'Amiga Inc. o dell'Amiga International o che si infiltri qualche guastatore professionista. Mi spiego meglio: sapete che da decenni esistono le macchine a Gas Metano o GPL che sono davvero economiche nei consumi e tra l'atro non inquinano o inquinano pochissimo, perché le case produttrici non le hanno mai commercializzate di serie? Perché altrimenti sarebbe finito il business del petrolio. Un giudice americano ha condannato 'Bill Gates'-scusa la parolaccia- e lo ha diffidato dal costringere le case produttrici di PC a preinstallare Internet Explorer e quindi Windows95 -scusa l'altra bestemmia-. Un altro punto di forza dell'AMIGA è la sua comunità internazionale così produttiva e soprattutto unita. Una volta parlando ad un mio collega di lavoro, gli dissi che l'AMIGA è un'ottima macchina ma soprattutto la comunità Amiga ecc. Alla parola comunità il collega sogghignò esclamando 'Comunita?'. Per il mondo dei cloni IBM non esiste il supporto di una comunità sono solo nelle mani di B. G. e sono isolati fondamentalmente deboli di carattere. Comunque ciò era solo per farti capire che io l'AMIGA non l'abbandonerò mai anche se dovesse chiudere definitivamente la casa madre, perché è il simbolo, e quando lo provi diventa un'esperienza di libertà, un modo di vivere la tecnologia informatica senza misteri senza porte chiuse, è come stare in una valle fiorita in primavera è tutto reale puoi andare a scoprire di persona tutte le meraviglie che ti offre la natura e più guardi più trovi cose nuove, non solo se vuoi puoi piantare un'albero e vederne i frutti con poca fatica e sei sempre protagonista. Adesso vorrei che mi rispondessi ad alcune domande. Primo debbo upgradarmi al sistema RISC, che possibilità ho se compatto tutto in un tower Infinitiv, quale? E quale è la massima configurazione PPC che così potrei montare. Poi anche per motivi di lavoro debbo imparare il C: Quale Storm debbo comprare e cos'altro mi serve? Per ultimo vorrei suggerire all'AMIGA Int. o a Gateway 2000 (quando riterranno opportuno) di aggredire il mercato delle piccole e medie imprese già soltanto nell'Office Automation e nell'Home Working dato che il futuro vedrà sempre più piccole aziende di servizi o grandi aziende a lavoro distribuito. Inoltre un occhio ai programmi educativi dato che oggi c'é sempre più tecnologia e

Continua a pag. 8

X-DVE

extended digital video effects generator

Fantastici effetti di transizione 2D, 3D per video multimedia e produzioni professionali




- Nuova versione, ancora piu' **Potente** e Veloce.
- Supporto **CyberGraphics**, Picasso96 e sistema di montaggio **DraCO**.
- Centinaia di **Effetti** in dotazione e Personalizzabili.
- Movimenti Multipli e completamente **Asincroni**.
- **Ambiente Integrato** per creazione, Editing e Produzione video.
- Massima **Stabilita'** d'uso.



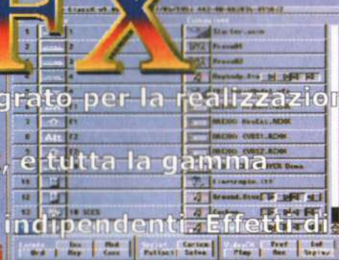

FontMachine 3

- ☆ **Nuova versione**: maggiore flessibilita' e potenza.
- ☆ Compatibilita' totale con CyberGraphics e **DraCO**.
- ☆ Generatore di **Tessiture** Integrato con ottimizzazione della palette.
- ☆ Vasta biblioteca di tessiture e **Font pronti** all'uso.
- ☆ Gestione tessiture AnimBrush per realizzare **Testi Animati** per Titolazione e **Pagine WEB**.
- ☆ Salvataggio in formato Amiga ColorFont, Anim5 e AnimGif per la massima **compatibilita'**.
- ☆ Elaborazione dei font con **dodici** diversi **operatori** grafici.





VideoFX



- ☆ La VideoProduzione **Facile**. Ambiente integrato per la realizzazione di titoli ed **effetti** in **Tempo Reale**.
- ☆ Pilotaggio diretto per genlock GVP **G-Lock**, e tutta la gamma **Electronic Design**.
- ☆ Effetti **Audio** con uscita su 4 canali stereo indipendenti. Effetti di animazione con **Video**/Audio **sincronizzati**.
- ☆ Vasta biblioteca effetti VFX Genlock e **Mixer** con tendine animate.
- ☆ Registrazione e **Playback** effetti per produzioni **off-line**.
- ☆ Distribuito anche in **versione CD** con piu' di 400 effetti pronti.

ClassX

ClassX Development Italia
Via Francesca, 463 - I-56030
Montecalvoli (PI)
Tel. 0587 749206 - Fax. 0587 749206
HomePage: www4.pisoft.it/~classx



L. 299.000



L. 126.000



L. 169.000



L. 99.000



L. 165.00



L. 99.000

*prezzi IVA 20% esclusa

Desidero ricevere maggiori informazioni sui vostri prodotti e, in caso di acquisto, posso favorire del 10% di sconto.

Nome..
Cognome..
Indirizzo..
....
....
....
Tel..
EMail..

Ritagliare e spedire a ClassX - via Francesca 463 - 56030 Montecalvoli (PI)

sempre meno attenzione all'essere umano ed i suoi bisogni di apprendere e conoscere esempio: Se compro un AMIGA che in dotazione ha una serie di piccole dotazioni di corsi anche a scelta si stimola l'interesse del singolo e si esplica meglio il carattere Amighevole che ha sempre avuto l'AMIGA, esempio: Con le potenzialità di AMIGA Un mini corso di Joga o per l'Home Fitness sarebbe fantastico magari con l'elenco dei siti da visitare nel WEB, un miniricettario di cucina Italiana, un piccolo insegnante di matematica, geometria, geografia, ecc. per elementari o medie, un educational per il rispetto verso l'ambiente magari in collaborazione con Greenpeace, LegAmbiente, il WWF. Tutto ciò in un formato che tratti ogni singolo ambiente con piccoli ma completi argomenti che stimolino l'utente ad approfondire l'argomento. L'AMIGA potrebbe fare ciò con molta facilità dimostrando magari le sue potenzialità e soprattutto la sua facilità d'uso che può essere però anche approfondita a piacere a seconda della volontà singola.
Insomma auguro a voi un buon lavoro e per quel poco che conosco sono a vostra disposizione.

Fabrizio Carrozzini

Caro Fabio, la tua lunga missiva non fa altro che confermare le nostre supposizioni. Chi ha un Amiga ora non lo molla. C'é sempre una piccola quantità di utenti che abbandonano la nostra piattaforma, uno stillicidio continuo che non preoccupa gente come te (e come noi) che crede nella tecnologia Amiga da anni.
Avere oggi una scheda PowerPC senza un O. S. che la supporti è forse una spesa inutile. Per fortuna siamo a conoscenza di nuove importanti novità che non possiamo accennare. Il futuro è rosa. Speriamo solo che anche gli utenti irriducibili come te non perdano la pazienza.
Ma Amiga Inc che fa ? Vende computer in India, annuncia nuove licenze di Cloni, vaneggia su nuovi progetti sempre delineati e mai definiti. Come ho ripetuto più volte bisogna ringraziare Haage & Partner e Phase 5 oltre a molte altre aziende scese in campo rischiando i propri capitali in una piattaforma che non c'é.
Per quanto riguarda la scelta del compilatore senza dubbio l'acquisto dello Storm C è fondamentale. Per fortuna puoi aspettare ancora un po' per impossessarti del modulo per PowerPC.
Il Tower Infinitiv (di cui avremo una prova completa forse sul prossimo numero) è un ottimo e caro prodotto (soprattutto nella versione MKIII).
La tua disponibilità è già provata, la dimostri ogni volta che acquisti un numero di Enigma Amiga Run.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Chi cerca...

Vorrei conoscere persone che come me sono appassionate ad Amiga ed in particolare di Lightwave 3d per contatti lasciare un messaggio alla questo indirizzo di posta elettronica :

diluccio@cld.it

Sicuramente troverai quello che cerchi. Ti ricordo che ci sono diverse mailing list dedicate all'argomento.

Quando ero piccolo...

Avevo 8 anni quando a casa mia entrò il mio primo computer "il VIC20" ora ne ho 25. Era il lontano 1993, quando il mondo Amiga era minacciato ma non era ancora la Babele che è oggi; in quel tempo io, Serafino Sosi ero all'università (che tra le altre cose ho abbandonato) e mi occupavo a tempo perso degli esami di Ingegneria Elettronica. Dal circondario del mio paesotto un po' provinciale, Ascoli Piceno, nelle Marche, ero considerato abbastanza esperto per quanto riguarda una possibile consulenza a livello di computer grafica; avvenne che una scuola regionale mi chiese quale computer adottare, che fosse di costi limitati, e che potesse introdurre un discorso di grafica per la moda. Per la disponibilità monetaria dei richiedenti e per il mio amore non troppo segreto per Amiga consigliai proprio quest'ultimo e progettai una classe dove ci fossero 6 Amiga 1200 da far utilizzare agli allievi/e e l'Amiga 4000/040 per l'insegnante (tutti in versione base naturalmente con HD 60 MB per i 1200 e un 120 MB per il 4000). Dato il costo contenuto del software (DeLuxePaint 5, AD-PRO, ImageFX e qualche altro che adesso non ricordo) e delle macchine, l'acquisto venne approvato e io fui inglobato nel progetto come insegnante poiché nessuno sapeva usare Amiga.....e dire che è così semplice!..... Avevamo uno scanner EpsonGT 8000 e una stampante Canon BJC 600 che lavorava in emulazione! INCREDIBILE....il corso riuscì perfettamente e tutti coloro che erano scettici tornarono sui loro passi con la classica coda fra le gambe!
E così per 3 "saltuari" lunghi anni !
Il salto è breve ed eccoci all'inizio del 1998 con le uniche due riviste rimaste per Amiga che possano essere considerate tali e una di loro, senza troppo preavviso, muore! L'altra, EAR, che qualche preavviso di rantolio cerca di darlo ed io, sono qui che tremo!
L'anno scorso ho comprato dalla New Video, dando fondo a tutti i miei risparmi, un 4000T con una scheda Apollo 68060 50 MHZ con CyberVision 64/3D e 40 MB di RAM, ebbene, cosa stranissima, mi vengono rifiutate le risoluzioni DBL PAL e tutte le annesse e connesse tranne la PAL e l'NTSC, la New Video, nella persona del "tecnico" si è data latitante all'esasperazione ed io non posso viaggiare così tanto con un computer o aspettare mesi.......prima che me lo restituiscano più distrutto di prima! Problemi non risolti, processori innovativi ma lenti, tecnologie da diaspora, menzogne cybernetike e... ASSISTENZA ZERO, hanno portato a ciò che neanche la MicroSoft e Intel insieme avrebbero potuto fare contro questo computer. In questo clima di sfiducia, utilizzando gli schermi PAL o quelli della CyberVision che, fortunatamente, funziona, ho acquistato anche un PentiumII 233MMX e ora li ho qui entrambi ma la rabbia di Amiga rimane in me (anche perché ho sborsato solo per l'Amiga quasi 9 milioni!!!!).
Auguri Michele per il tuo futuro e per quello di EAR, finché si potrà scegliere, sceglierò sempre Amiga ma la proverbiale pazienza è arrivata al limite e la chiusura di testate come Amiga Magazine non fa che dare un'ulteriore spinta nel baratro ormai troppo definito e buio!

Saluti, Serafino.

Caro Lettore,
Siamo venuti a conoscenza della fine indesiderata e aspettata di Amiga Magazine. Io che non l'ho mai considerata rivista concorrente (anche perché nei numeri ristretti del mercato Amiga c'era poco da concorrere) sono rimasto molto colpito. Il mio editore si è anche incontrato (segretamente) con il responsabile della area consumer Jackson per uno scambio di opinioni e per cercare di instaurare una sorta di collaborazione. La redazione di AM non mi ha mai amato molto. Mi hanno dato dello spregiudicato (falso) del superficiale (ancora più falso) e hanno rifiutato in blocco ogni tipo di collaborazione con la nostra testata. Però l'era dei professorini è finita. La nostra rivista rimane in piedi grazie alla volontà e anche al mio personale impagno. Malgrado il mio trasferimento in Spagna sono riuscito a tenere in piedi la rivista convincendo collaboratori ed editore a continuare nel progetto. Io a differenza di AM non ho una redazione con telefono, fax e riscaldamento pagati dalla Jackson. Uso il mio ufficio, il mio telefono, il mio modem e il mio condizionatore (visto che qui fa sempre caldo e la stufa non serve). Fino a quando potrò resistere e fino a quando la mia occupazione attuale me lo permetterà io sarò sempre qui con voi. Ad editare in fretta in furia la rivista, ad impaginarla di notte e nei fine settimana, a ricevere critiche a volte velenose ed ingenerose. Tu hai speso 9 milioni per Amiga io ho speso dieci anni della mia vita cercando di fare il mio lavoro al meglio possibile. Non ho mai nascosto i miei limiti tecnici. Ho studiato da giornalista per scrivere decentemente, mi sono inventato mille soluzioni pur non avendo una laurea in filosofia a dimostrazione del fatto che il coraggio e la volontà sono più forti degli interessi

commerciali di editori scaltri e poco coraggiosi. Il mio risultato lo hai tra le mani. E' l'ennesimo numero di EAR preparato in pochi giorni e senza un impaginatore, senza segretaria di produzione e senza redattori. Quello che hai tra le mani è un prodotto della volontà di collaboratori che lavorano anche gratuitamente per sostenere la causa Amiga.

Sono sicuro che il tuo fiammante Pentium sarà acceso adesso ma sei sicuro che sia questa la soluzione ai tuoi problemi ? Se compri un clone PC esiste l'assistenza ? Se vuoi comprare un prodotto essenziale come Office o devi fare un leasing oppure ti affidi alla copia pirata. E le copie pirata hanno l'assistenza ?

Cosa te ne fai di un programma che a mille e trecento funzioni quando a te basta solo scrivere e salvare su disco una lettera. Uso ancora C1-Text e me ne vanto, semplice, italiano e soprattutto originale.

Le dita scivolano via lente sulla tastiera del mio A4000 con WaprEngine e Cybervision un computer di mia proprietà pagato con i miei soldi e non con quelli dell'editore. Ho anche un paio di PC. Un desktop (486) per giocare e che mi funziona da Server sotto Linux e un Laptop (Pentium) per scrivere editoriali strappa lacrime o rispondere a lettere come questa.

Ma quando devo lavorare accendo un Amiga. A volte ho anche la sensazione di accendere un Mac, in realtà si tratta di ShapeShifter fai questo con il fiammante Pentium.

Non so perché ma quando emulo Amiga sul mio Pentium non ho la stessa sensazione. Colpa di Amiga Forever ? No. Colpa di una tecnologia prigioniera di se stessa e della compatibilità verso il basso. Ma cosa cé più in basso di Windows ? Non fatemi dire parolacce...

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

I Cobas dell'A2000

Caro Direttore,
devo confessare che ho tirato un sospiro di sollievo ieri mattina quando ho finalmente trovato in edicola (8 gennaio) il numero di dicembre di EAR!!! Ormai mi ero quasi rassegnato: dopo la botta di veder chiudere Amiga Magazine e il tradimento di Commodore Gazette stavo quasi pensando che anche EAR fosse scomparsa dalle edicole. Invece per fortuna ci siete ancora! Ma l'impressione derivante da tutta questa faccenda è che le cose si stiano mettendo male proprio ora che sembra si stiano mettendo bene... la contraddizione è solo apparente, forse il mercato Amiga è sceso ormai sotto la soglia di sopravvivenza (almeno in Italia) e tutte le novità che si profilano all'orizzonte non saranno sufficienti a salvare capra e cavoli.... ma io continuo a sperare. E qui la domanda fatidica: sto sperando per niente o ci sono motivi per essere fiducioso?

Tu che sicuramente sei più informato delle cose di AI sei in grado di darci qualche notizia confortante?

O è sempre calma piatta?? Siamo sempre fermi ai cloni AGA??

Comunque vorrei pregarvi, tu e il resto della redazione, di NON GETTARE LA SPUGNA, fate di tutto ma restate in edicola... aumentate anche il prezzo se può servire ma non chiudete, altrimenti non avremo più punti di riferimento!!!

Venendo al garzone del bar.... ho letto tutto l'editoriale e mi sono messo a pensare a "come eravamo".... e quasi mi stupisco del fatto che sto ancora usando il mio A2000 comprato nel 1988 anche se pompato con schede varie.... e bada bene che lo sto usando ancora non perché sia particolarmente restio a nuovi acquisti di computer, ma per il fatto che in tutti questi anni non c'é stato praticamente niente di nuovo che potessi comprare al suo posto (A3000 e A4000 quando sono usciti avevano prezzi proibitivi.... e non si può dire che costituiscano un vero miglioramento rispetto al mio A2000 pompato). Speriamo che presto la situazione cambi e che possa mandare in pensione (meritata dopo 10 anni) il mio A2000, confido in prezzi molto più competitivi per le eventuali macchine in arrivo, altrimenti sarebbe una partenza col piede sbagliato (per il mercato in genere, non per il mio caso particolare visto che adesso lavorando posso anche permettermi di fare un sacrificio pur di non abbandonare Amiga, ma il mercato può accettare qualcosa che non è compatibile con gli attuali standard di prestazioni -cioè i PC - solo se c'é un vantaggio da qualche parte.... che può essere il prezzo o a parità di prezzo le prestazioni superiori o almeno non inferiori).

Veniamo ora a due questioni più tecniche.... voglio comprare due schede di rete per mettere collegare i miei A2000: esiste qualcosa di più economico della Ariadne? Mi trovo un po' in difficoltà a giustificare una spesa di 450 + 450 per due schede di rete quando due schede di rete per pc si comprano con 100.

E poi se riesco a procurarmi ste benedette schede di rete posso poi mettermi in rete anche con il PC (ho dovuto cedere perché il programma per la compatibilità funziona solo su pc....)? Che software devo usare?

Seconda questione: qualche tempo fa ho provato a istallare Scalos ma poi ho rinunciato perché ogni volta che partiva LoadWB-SCalos si piantava tutto.... ti dico subito che uso A2000B con Over The Top 68040 a 30Mhz, 20MB fast, e picassoII con Cybergfx2... era perché si trattava della prima versione preliminare e adesso le nuove versioni sono più stabili o forse è colpa della OverTheTop (che tra l'altro ho notato è incompatibile con altri programmi tipo VMM probabilmente a causa del suo programma di configurazione della ram che va in conflitto con altri programmi che usano la MMU, ma questo non dovrebbe aver niente a che fare con scalos....)

Resto in attesa di notizie, soprattutto dal lato delle novità e anche se sai qualcosa delle schede di rete.

Grazie e mi raccomando di non abbandonarci!

Francesco Zonta

La soluzione quasi unica si chiama Ariadne. Il prezzo è davvero elevato ma la scheda è ben disegnata oltre ad essere solida. A Colonia sono state presentate altre schede di rete più economiche ma per il momento sono reperibili solo in Germania. La Ariadne invece è distribuita dalla EDE e forse acquistandone due ti possono fare anche uno sconticino (vero Ascanio?). Quello che potrai fare con un paio di schede Ethernet ed un PC (anche lui con una buona scheda di rete... io consiglio sempre 3COM) è realizzare una rete mista TCP/IP. Grazie a AmiTCP e al proprio Windows 95 potrai far girare software server di ftp, www su PC per interscambio dei file a velocità supersoniche (64Ks). Ma non è tutto potrai per esempio montare un server proxy su PC e navigare su internet con tutti i computer della LAN (per questo ti serve un software chiamato G-Proxy presente sul CD-ROM di questo mese). EAR ha già pubblicato un mio articolo che spiega come settare una rete mista. L'articolo si intitola "Come diventare System Administration" e si trova anche sul Web di EAR. Prossimanete riprenderò l'argomento trattando proprio il server Proxy. E' inutile dirti che la rete mista funziona anche sotto emulazione MAC...così come il Proxy.

Io se fossi in te non manderei in pensione il mitoco A2000. Il mio l'ho regalato ad un amico per poi pentirmi quasi subito alla uscita delle schede Phase 5 e della Cybervision Zorro II. E' una macchina tedesca di progettazione. Non sara bello da vedere ma è robusto, compatibile, insomma un vero trattore. Se tutti i possessori di A2000 andassero davanti alla sede della Microsoft a Milano bloccherebbero il traffico sulla rivoltana... e non sarebbe male vedere dopo i Cobas del latte anche i Cobas dell'Amiga in azione chissà magari la Comunità Europea o il Goverlo Prodi ci da qualche sovvenzione. Scherzi a parte tieniti stretto il tuo trattore (anzi due) e tieniti stretta questa copia di EAR. L'ennesima della serie che durerà fino a quando ci saranno i Cobas dell'Amiga.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)



Novità dal mondo Amiga



a cura di **Michele Iurillo** (yuri@skylink.it), **Nicola Morocutti** e di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Se in Europa tutti stanno aspettando un nuovo Amiga per riaprire il proprio portafoglio pare proprio che in **India** le cose siano differenti. Amiga International ha infatti appena evaso un ordine di ben 2000 **Amiga 1200** diretti verso il paese asiatico. Pare che il team capitanato da Petro sia sicuro di ricevere molti altri ordini di questa caratura a breve sempre dall'India.

Nova Design ha improntato una serie di offerte per i possessori di AdPro in modo da facilitare il loro passaggio ad **Image FX**. Inoltre molta attesa si è addensata intorno all'uscita di una nuova release 3.0 del potente programma di fotoritocco della casa americana che corre ai ripari per colmare il gap con Art Effect 2.5 della H&P.

È stato rilasciata la versione 1.383 di **Amiga Apache** il promettente programma che permette di gestire un sito WEB direttamente da Amiga.

È disponibile presso il sito di CyberGFX la nuova versione di **Birdie** (per la precisione la 1.5), questo utile tool permette di usare fino a 20 pattern per riempire i bordi delle finestre del Workbench in modo da avere un SO molto più piacevole e colorato sia su AGA che CyberGFX. Sito WEB:
http://www.vgr.com/birdie

La NRS Developer Book ha annunciato l'uscita di un interessante volume dedicato a tutti i programmatori di **Blitz Basic**. Il volume, in lingua inglese, cercherà di introdurre il novizio alle funzioni base del linguaggio e di guidare il più esperto verso lo sfruttamento completo delle risorse.

La Vulcan Software ha creato la nuova Power Series in cui troveranno posto tutti i giochi disegnati per sfruttare i nuovi Power Amiga. I primi due titoli annunciati sono **Explorer 2260** e **Maim & Mangle** entrambi creati dalla World Foundry. Sito Web:

http://www.vulcan.co.uk

La HiQ già nota per il suo Siamese system che permette di collegare un Amiga con un PC condividendo tutte le risorse compresa scheda grafica, si è lanciata nell'Alpha project, nome in codice di un nuovo progetto che entro 18 mesi vuole effettuare il porting completo di Amiga OS su Alpha garantendo al contempo la compatibilità con il passato grazie anche a Siamese 3.0 una nuova versione del pacchetto sotware-hardware della stessa HiQ. Lo scopo di HiQ è di potenziare l'utenza Amiga con il supporto per i potentissimi processori Alpha e d'altro canto di invogliare i possessori delle workstation Alpha a scegliere Amiga per creare una potentissima stazione di editing video. Resta da vedere quanto successo possa avere questa operazione quando ormai il PPC sembra l'unica via praticabile per Amiga considerando anche il periodo non prorpio felice attraversato dalla famiglia di processori Alpha. Per ulteriori informazioni consultare il Sito Web:
http://www.hiq.co.uk

La Vaporware ha annunciato in questi giorni la disponibilità di **AmIRC 2.0** ultima release dell'ottimo programma di IRC. Oltretutto l'upgrade per gli utenti registrati delle versioni 1.x sarà totalmente gratuito.

La Sadeness software ha rilasciato un patch per onEscapee, l'ottimo clone di Flashback uscito proprio in questi giorni e di cui troverete una recensione il prossimo mese, che permette il supporto delle schede grafiche.

Amiga International ha annunciato l'introduzione di un nuovo servizio di informazione per tutti gli utenti Amiga che permetterà a tutta la comunità mondiale di conoscere le ultime notizie dalla casa madre semplicemente collegandosi ad Amiga Web Directory o all'User Group Network di NASAU. Sito Web:
http://ftp.unina.it/pub/amiga/cucug/amiga.html

Per il momento ci sono solo voci incontrollate ma forse anche qualche cosa di più serio visto che se ne parla in mezzo mondo sui newsgorup. L'Amiga International avrebbe siglato un accordo con Motorola per i processori delle future macchine. E' se non fossero PowerPC ?

Nasce l'italiana "Amiga Professional"

Visto il successo di Pianeta Amiga 1997 e certi del successo della nuova generazione Amiga basata su componenti hardware standard e processori RISC PowerPC, gli stessi ideatori di questa manifestazione hanno pensato di investire un'altra volta su Amiga, portando alla luce un progetto che ad oggi è già una realtà: Amiga Professional. Amiga Professional è una catena di negozi italiani che ufficialmente vende prodotti della linea Amiga. Un primo ed intero esercizio commerciale di 100m2 devoluto ad Amiga è già operativo dallo scorso Dicembre ad Empoli. Amiga Professional è importatore e rivenditore ufficiale dei prodotti MicroniK, Amiga International, Phase5, Power Computing e distributore ClassX. Ogni "anello" della catena goderà di alcuni benefici, come per esempio:

- Pagine pubblicitarie su internet
- Pubblicazione del recapito nelle pagine pubblicitarie delle riviste del settore
- Garanzia ed assistenza sui prodotti
- Premi in merce in proporzione agli acquisti effettuati

L'adesione ad Amiga Professional è tuttavia molto economica, anche perché non si tratta di franchising o altre forme (ogni negozio è libero ed autonomo): al fine di incoraggiare decisamente chiunque possieda un esercizio commerciale a vendere prodotti Amiga, l'adesione comporta solamente il solo acquisto minimo di 2 computer A1200, 1 scheda acceleratrice e 1 scandoubler. Per chiunque desideri maggiori informazioni al riguardo:

W. G. Computers
Via Sanzio, 128 - Empoli
Tel. 0571/711512 - Fax. 0571/530635
wg@sigea.it, e.senesi@leonet.it
URL: www.wgcomputers.it

Bit Store

In questi tempi (in particolare dopo Pianeta Amiga) stiamo assistendo ad una certa ripresa del mercato, testimoniata dall'apertura di nuovi negozi Amiga-oriented, cosa che non può che farci piacere. Segnaliamo quindi una "new entry" in terra partenopea:

Bit Store
di Daniele Bitonto
Via Scarlatti, 126 Napoli
Tel/Fax: 081-5562134

Hotel Amiga

L'Amiga, si sa, oltre a rappresentare una passione per moltissimi utenti, ha anche un seguito di veri e propri fanatici (negli States non sono pochi quelli che hanno scritto "Amiga" sulla loro targa) che spesso stupiscono per le loro trovate stravaganti. Mai però avremmo potuto immaginare fino a che punto si è spinto un albergatore coreano: ha intitolato il suo lussuoso albergo "Hotel Amiga" ed ha adottato come logo (che si trova anche sul tetto!) la classica "V" di Amiga, stilizzata per ovvi motivi di copyright. Chi volesse saperne di più dell'Hotel Amiga, magari avendo in programma un viaggetto in Corea, può ottenere foto ed informazioni sul sito dell'albergo all'URL:
http:// www.amiga.co.kr



StFax promette bene...

Prosegue lo sviluppo del riuscito programma STFax provato sul numero di Dicembre. E' infatti in avanzata fase di programmazione la nuova versione Pro di suddetto programma, che allarga la rosa delle possibiltà di utilizzo del proprio modem.

Tra le nuove aggiunte risalta la funzione di segreteria telefonica per i modem voice, e l'opzione fax-on-demand, oltre ad una nuova interfaccia grafica MUI.

E' inoltre ormai certo che STFax Pro verrà pubblicato dalla Active Software, la stessa casa che produce NetConnect. Gli utenti già registrati a STFax otterranno delle agevolazioni per l'acquisto di STFax Pro. L'autore può essere contattato all'indirizzo di posta elettronica:
wiz@pragmanet. it



Presentazione e primo approccio con l'utilizzo del mitico Sequencer, oggi presente gratis sul nostro CD-ROM!

Primi Passi con Bars&Pipes Professional

di **Marco Milano**

E così la lunga vicenda relativa alla disponibilità di Bars&Pipes, SuperJAM!, Patchmeister e gli altri splendidi programmi Blue Ribbon è finita nel migliore dei modi per l'utente Amiga: scaduti i termini di disponibilità riservata agli utenti Compuserve, la Microsoft (sì, proprio lei, il Golia che da anni combatte contro il Davide Amighista), che come ricorderete ha comprato la Blue Ribbon impressionata dall'abilità dei programmatori di B&PPro, ha deciso che, avendo comprato anche i diritti del software Amiga in cui non ha alcun interesse, questo viene messo a disposizione della comunità Amiga in modo gratuito, pur mantenendone la proprietà intellettuale. Che vuol dire due cose: nessuno può sfruttare il codice di B&PPro e compagnia bella per upgrade e nuovi programmi, visto che i diritti rimangono Microsoft e non sono Freeware, ma tutti gli amighisti possono ora scaricare gratuitamente TUTTI i prodotti Blue Ribbon via Internet.

Noi vi abbiamo anche evitato questa noia, e sullo scintillante CD-ROM allegato a questo numero di EAR troverete le versioni complete di Bars&Pipes Professional e (mentre nello scorso numero avete trovato SuperJAM!), le più recenti realizzate dalla Blue Ribbon. La Licenza sotto forma di "Microsoft End User Agreement" è una vera sorpresa: per la prima volta ci troviamo di fronte ad una licenza Microsoft per un programma Amiga (e crediamo sarà anche l'ultima...). Con un po' di curiosità ed un po' di ribrezzo leggiamo ed accettiamo l'accordo, in cui ci sono particolari da fare accapponare la pelle. Le più impressionanti sono queste scritte: "Bars&Pipes Professional Copyright (c) 1995 Microsoft Corp. " e "Microsoft Bars&Pipes Professional version 2.5 for the Amiga(tm)". Chi l'avrebbe mai detto! Ma passiamo a quello che più ci interessa, il software!

Installazione

Bars&Pipes Professional, anzi, Microsoft Bars&Pipes Professional version 2.5b, è presente su Internet o sul nostro CD-ROM sotto forma di due archivi LHA, uno per il primo dischetto ed uno per il secondo, delle dimensioni rispettivamente di 364K e 595K. Noi vi abbiamo risparmiato anche questa fatica infatti nel cassetto troverete due sottodirectory chiamate "Disk1" e "Disk2" oltre agli stili aggiuntivi per SuperJAM e a tutti i tools relativi. C'é anche un cassetto Exec che contiene tutto il software installato ma vi consigliamo di seguire questa procedura.

E' necessario copiare i due file . LHA su due floppy e poi procedere con l'installazione su HD. Non è possibile invece scompattare manualmente i file e poi procedere con l'installazione, perché l'Installer di B&P si attende di essere eseguito da Floppy. I due file non superano, una volta scompattati, le dimensioni di un Floppy da 880K, dunque non sono necessari dischetti HD e drive alta densità, basta un qualunque lettore floppy standard Amiga.

Scompattiamo i due file sui due Floppy, poi dobbiamo necessariamente rinominare il primo Floppy come "B&P_Pro" ed il secondo come "B&P_Pro_2", altrimenti il programma di installazione si blocca.

Ora possiamo cliccare sull'icona "Hard Disk Install". Ricordiamo che è anche possibile eseguire l'utility "Floppy Install" ed utilizzare Bars&Pipes Pro su sistemi privi di disco rigido, ma ovviamente con la lentezza che ci possiamo immaginare.

Una volta eseguita l'installazione, Bars & Pipes Professional 2.5b occupa su HD solo 1,9 MBytes.

Eseguendo l'About non appare alcuna traccia della Microsoft, dunque l'intervento della casa di Bill Gates si è limitato all'aggiunta della Licenza di cui abbiamo parlato prima.

E' stata invece la Blue Ribbon ad effettuare la modifica più importante: invece che richiedere i nostri dati ed il numero di serie del floppy (che ovviamente non avremmo), il programma di installazione registra automaticamente la nostra copia a nome "Blue Ribbon" e ci assegna, sempre automaticamente, un numero di serie. Beh, fa un po' effetto vedere un programma che costava circa 400.000 lire registrarsi automaticamente e gratuitamente...

Breve presentazione

Ora esaminiamo rapidamente le caratteristiche di questo Sequencer, per chi ancora non lo conoscesse o conoscesse una versione precedente alla 2.5.

Innanzitutto i requisiti: qualunque Amiga, 2 MByte di RAM, interfaccia MIDI, almeno uno strumento MIDI (invece degli ultimi due può essere utilizzata la scheda "One-Stop Music Shop").

"Bars & Pipes" significa letteralmente "Battute e Tubi", le prime in senso musicale, i secondi in senso... idraulico!

Il programma paragona infatti il flusso dei dati MIDI a quello di un liquido nelle tubature: la finestra principale contiene coloratissimi tubi e rubinetti, che rappresentano le tracce MIDI del sequencer, ed è su tali tubi che vanno sistemate delle piccole icone, i "Tool", ognuno dei quali rappresenta graficamente l'azione che sarà eseguita sui dati MIDI (quantizzare, trasporre, filtrare, o addirittura creare armonie o linee melodiche di contrappunto alle note introdotte).

Se un Tool viene posto sul tubo "di entrata" i suoi effetti saranno registrati permanentemente, mentre se viene posto sul tubo di "uscita" gli effetti saranno prodotti sui dati dopo la loro registrazione (senza perciò modificarli), ma sempre in tempo reale. Più Tool possono essere posti in serie, e nuovi Tool possono essere creati dall'utente esperto.

La bellezza di tale implementazione consiste nella versatilità nell'agire sui dati in modo non distruttivo e "modulare", potendo in qualunque momento modificare i risultati semplicemente togliendo od aggiungendo icone sulle tubature.

Il programma vero e proprio è costituito da una serie di finestre, ognuna con i propr menu, apribili cliccando su una serie di icone colorate poste sulla destra dello schermo; le funzioni di tali finestre sono varie: costruzione delle Song, gestione metronomo, contenitore per i Tool, controlli multimediali, mixer MIDI, ecc.

Infine, vi sono gli "Accessori", che consistono in "estensioni" per comunicare ed interagire con l'ambiente esterno (controllo

Toaster, interfaccia con Imagine, ARexx, caricamento e salvataggio MIDI File Standard, ecc.).

Tra le funzioni più potenti di Bars&Pipes Pro ricordiamo: editing grafico interattivo, contemporaneamente nei formati a barre, a notazione classica su partitura, a barre su pentagramma, o lista di eventi MIDI; Punch-In in tempo reale; tracce illimitate; track merge; risoluzione di 192ppq; Mixer MIDI multitraccia real-time; editing non distruttivo, Quantize, operatori booleani fra tracce, metronomo, timeline e sincronizzazione SMPTE o MTC, traspose, analizzatore automatico di armonie, tonalità e scale real-time, "manico" di chitarra interattivo con intavolatura, stampa partitura ed intavolature, supporto parole con sillabazione automatica, analizzatore di eventi MIDI real-time, armonizzatore automatico, contrappunto automatico, e decine di altre funzioni incredibili e tutte non distruttive, grazie alla potenza dei Tool; importazione-esportazione Standard MIDI File tipo 0 ed 1; potente sezione multimediale con Arexx e possibilità di controllare animazioni, videodischi, SlideShow, presentazioni Scala ecc., il tutto a tempo con la musica. Ce n'é abbastanza, vero?

Per finire ricordiamo che chi possedesse le versioni 2.5 o 2.5a DEVE effettuare l'upgrade alla versione da noi presentata in questo numero, ovvero la 2.5b, perché nella versione 2.5b sono stati corretti i seguenti bug che affliggevano le due precedenti versioni: tendenza ed inchiodarsi (con Guru Meditation) utilizzando il Guitar Tool, controlli FF e Rew che non funzionano più in tempo reale, metronomo solo Lead-In non funzionante, problemi nel caricamento brani di SuperJAM!.

Il Tutorial

Ed ora iniziamo ad utilizzare Bars&Pipes Professional: i primi passi con questo potentissimo Sequencer sono più semplici di quanto si possa immaginare, visto che si tratta di uno dei programmi più "user friendly" esistenti nel campo del software musicale, soprattutto se paragonato ai programmi PC-Mac, ma in assenza di manuale possono sempre risultare un po' difficili.

A tale proposito ricordiamo che esiste una versione italiana del manuale completo di Bars&Pipes Pro 2.5, realizzata da Ivano Lollio e da noi recensita qualche mese fa. Chiunque fosse interessato al manuale completo in italiano può richiederlo a Ivano Lollio, Via Bari 150/B, 16127 Genova, Tel. 010-256691 o 010-2424569, Fax 010-2424569.

Ma diamo la parola alla musica:

Conclusioni

Speriamo che i novizi di Bars&Pipes imparino ad orientarsi grazie a questo rapido Tutorial.

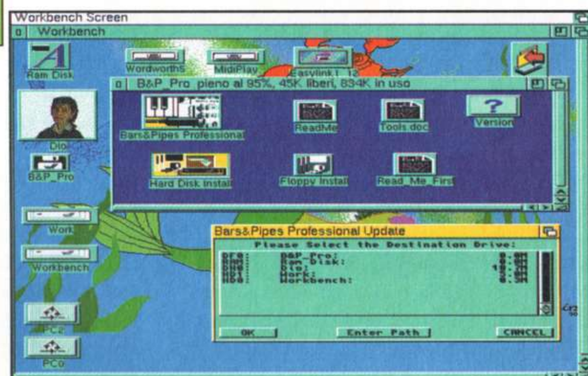
Ovviamente le funzioni sono tante, ed in futuro, se ci sarà richiesta, torneremo sull'argomento per spiegare funzioni più avanzate del Re dei Sequencer Amiga.

Per ora godetevi questo splendido programma, a vostra disposizione sul CD-ROM allegato ad EAR!



1

L'Installer di B&PPro 2.5 è in azione: una volta scompattati i file scaricati da Internet o copiati dal CD-ROM di EAR su 2 floppy, potremo installare il nostro beniamino sul disco rigido del nostro Amiga.



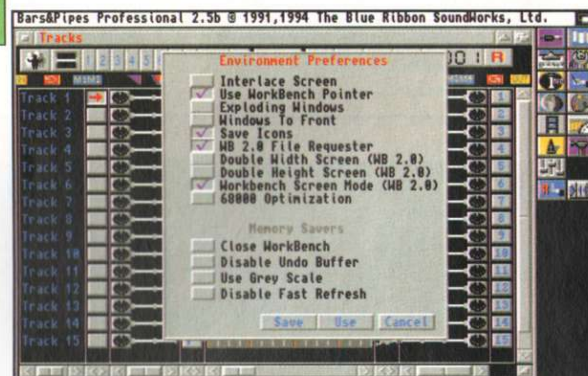
2



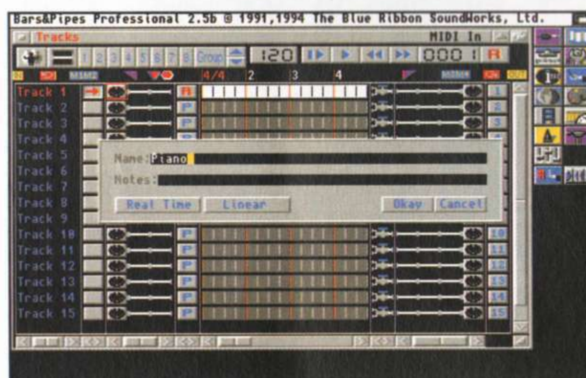
La schermata di apertura di B&PPro 2.5b mostra che la nostra copia viene automaticamente registrata a nome della Blue Ribbon, con tanto di numero di serie. Ed è tutto gratis!!

3

Prima di tutto liberiamoci dell'orribile puntatore a forma di Saxofono, settiamo i requester in formato AmigaDOS 2.0 e lo schermo in alta risoluzione (chi non ha Amiga AGA, Flicker Fixer o schede grafiche avanzate deve lasciare la bassa risoluzione): dal menu Preferences selezioniamo "Environment", e nel requester attiviamo le opzioni che vedete in figura.



4



Ora lo schermo ha un look decisamente migliore: grazie all'opzione "Workbench Screen Mode" chi ha una scheda grafica avanzata (Picasso, CyberVision ecc.) potrà utilizzare le risoluzioni più elevate, con grande vantaggio nella visualizzazione delle note!

Prima di registrare sulla traccia 1 iniziamo dandogli un nome: clicchiamo due volte sul nome "Track 1" ed apparirà il requester in figura, in cui mettere il nome che vogliamo.

5

Ora eseguiamo la procedura per mettere la traccia in registrazione: accanto al nome ci dovrebbe essere una freccina rossa, che indica il "Thru" (ciò che suoniamo sarà indirizzato a questa traccia e ascoltato in tempo reale). Se non c'é, clicchiamo nella zona grigia in modo che appaia. Seguendo la direzione della freccia troviamo la "pipeline" di ingresso, ovvero il "tubo" in cui metteremo i "Tool" che ci serviranno. Per ora preoccupiamoci della "R" rossa alla fine di essa. Se non c'é la R ci sarà la P (Play) o la M (Mute). Noi vogliamo registrare, dunque continuiamo a cliccare sinché non appare la R.



6

A destra, oltre la zona di visualizzazione eventi, c'é un altro "tubo", che inizia da un rubinetto e finisce al tool "MIDI Out" (quello a forma di porta MIDI). Il rubinetto può essere blu, rosso o giallo. Blu=Play, Giallo=Solo, Rosso=Mute. Chiaramente in questo caso il rubinetto della traccia 1 deve essere blu. Ora attiviamo la registrazione premendo il tasto "R" sulla tastiera dell'Amiga o cliccando sulla grossa "R" rossa in alto a destra.

In questo modo il Sequencer è pronto a registrare.



7

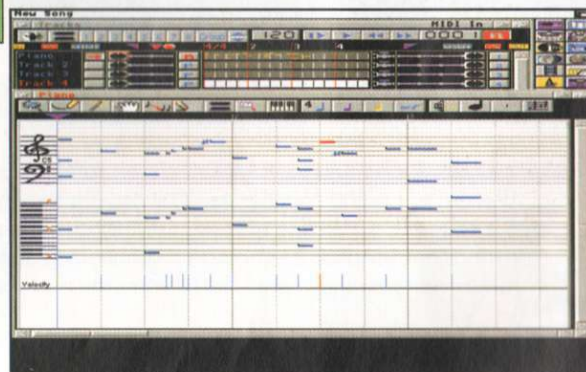


Registrare può voler dire cancellare le cose già registrate, dunque è utile questa doppia sicurezza: piccola R rossa sulla traccia, più R grande in cima alla finestra, altrimenti non si registrerà nulla. Per partire ora basta schiacciare il tasto "0" sul tastierino numerico o cliccare sul gadget con rettangolo e freccia blu (Play dall'inizio) e potremo suonare sulla nostra tastiera MIDI la parte riservata alla traccia 1.Per finire, cliccate sul gadget a forma di quadrato rosso (Stop) o schiacciate "Enter" sul tastierino.

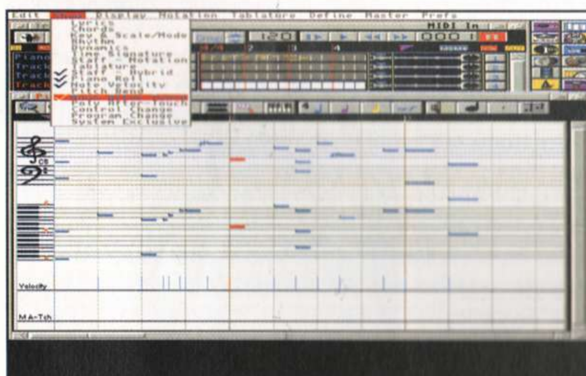
8

Ora dovreste vedere le note registrate come barrette gialle nella zona tra i due tubi. Per vedere meglio basta bicliccare in questa zona, e si aprirà la finestra di Editing della traccia, in cui le note sono visualizzate come barrette blu (quella attiva è rossa) su un pentagramma o su una griglia-tastiera di pianoforte.

Qui possiamo utilizzare potentissimi Tool per modificare, correggere, cancellare o aggiungere le note.



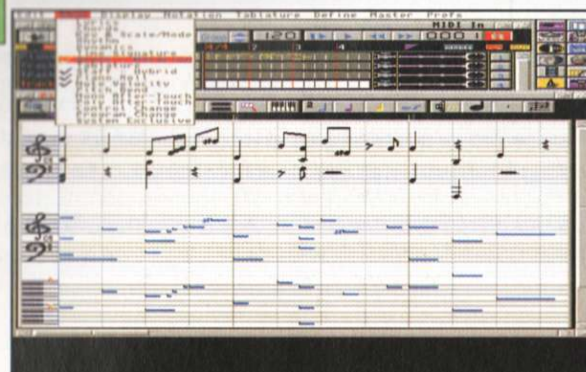
9



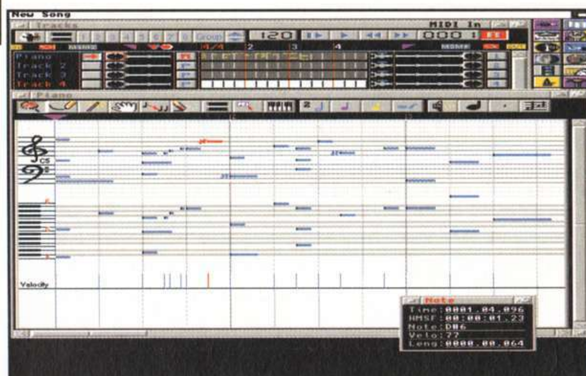
In basso vedete delle righine blu: sono la rappresentazione grafica della Velocity. Volendo in questa zona si possono vedere ed editare graficamente tantissimi altri parametri: Pitch Bend, Aftertouch, Pedale Sustain, ecc. Basta selezionare dal menu "Show" quello che vogliamo vedere. Attenzione: i menu relativi alla finestra di Editing sono attivi solo se essa è attiva, altrimenti saranno presenti quelli della finestra principale (Track Window).

10

B&PPro è dotato di una funzione assente in molti Sequencer, e che ne fa un programma professionale: l'editing su partitura. Per attivare anche la visione "classica" basta selezionare "Staff-Notation" dal menu "Show". Notare che mentre altri Sequencer presentano O la visione per note O quella a barre, B&PPro permette di visualizzarle contemporaneamente ed incolonnate, rendendo l'editing semplicissimo.

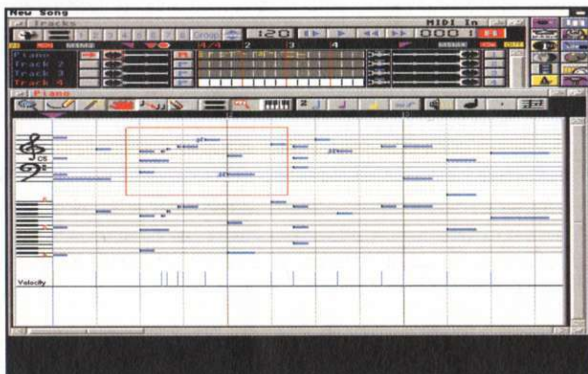


11



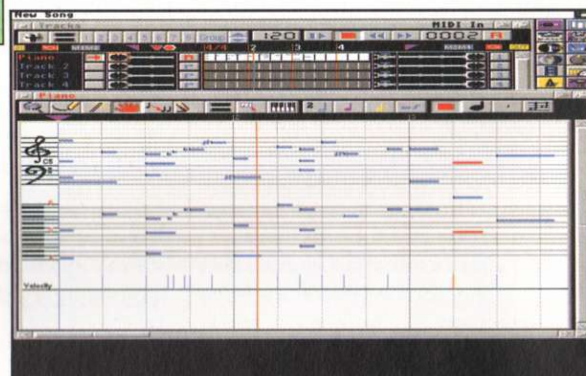
Ora diamo uno sguardo agli strumenti di editing, partendo da sinistra: la Lente apre una finestrella con i parametri MIDI di ogni nota, pronti per l'editing; la Matita permette di inserire note direttamente in partitura o come barrette; la Bacchetta Magica se clicchiamo e trasciniamo allunga o accorcia la durata delle note nell'editor a barre; la Mano sposta le note sia sull'asse del tempo che come altezza; poi c'é l'icona del duplicatore, che crea una copia della nota attiva che potremo trascinare dove occorre; la Gomma ovviamente cancella le note.

12



C'é poi l'icona del "Toolpad", in cui possiamo depositare i Tool da utilizzare per editing avanzati, ma di questo parleremo un'altra volta, seguita dall'icona della Multiselezione: utilissima, serve a disegnare un quadrato per selezionare più note da editare, muovere o cancellare. Più a destra iniziano le icone per lo "Step Editing", ovvero per inserire la musica non da tastiera MIDI ma scrivendola nella partitura. Non ce ne occuperemo, visto che se non avete una tastiera un Sequencer serve a poco, e poi per questo scopo ci sono altri programmi come "Deluxe Music".

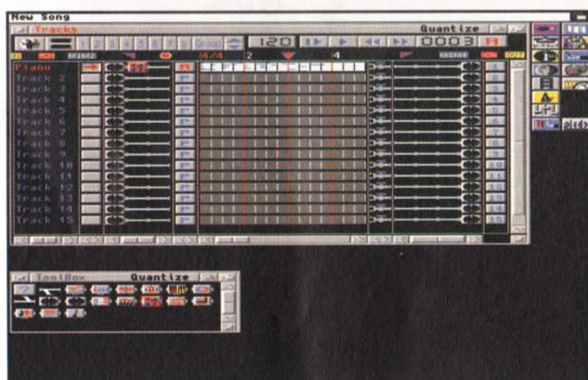
13



L'icona dell'Altoparlante è invece di quelle molto utili: cliccandola ascolteremo solo la musica visibile nella finestra, ascoltando subito l'effetto del nostro editing senza risentire tutto il brano.

Attenzione: perché l'editing sia registrato permanentemente è necessario chiudere la finestra di Editing, altrimenti le modifiche, anche se le possiamo ascoltare in questo modo, non saranno inserite definitivamente nel brano.

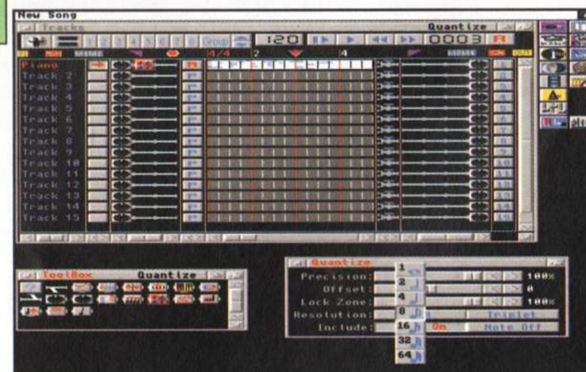
14



Per finire proviamo ad utilizzare un Tool: vogliamo quantizzare in ottavi quello che suoniamo prima che venga registrato. Chiudiamo la finestra di Editing.

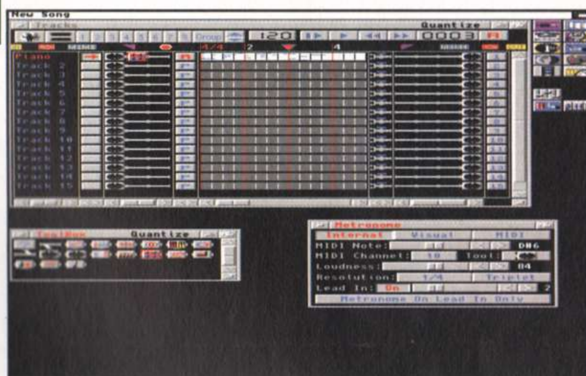
Biclicchiamo sull'icona con il martello presente tra quelle in alto a destra, aprendo la finestra "Tools"; ogni iconcina è un Tool: selezioniamo quello con i quadratini rossi e blu, e trasciniamolo sulla Pipeline di sinistra, prima della piccola R rossa. Se non ci capiamo molto, basta cliccare sul punto interrogativo ed i Tool appariranno con i loro nomi. Il nostro si chiama "Quantize".

15



Ora biclicchiamo sul Tool di Quantize posto sul "tubo" sinistro della traccia 1, e si aprirà un Requester in cui potremo selezionare la risoluzione di quantizzazione e tante altre cosette utili, come la precisione o l'umanizzazione, la zona di azione, il terzinato, ecc. Noi accontentiamoci di selezionare il valore di ottavo cliccando sulla frazione. poi chiudiamo il Requester del Tool. Prima di provare a registrareci serve però un metronomo.

16



Biclicchiamo sull'icona gialla con il metronomo, sempre in alto a destra, ed apparirà il Requester del metronomo. Potremo decidere la risoluzione (va bene in quarti), ed il tipo di metronomo: Internal utilizza le uscite audio Amiga, Visual fa lampeggiare lo schermo a tempo, mentre MIDI utilizza un suono da noi scelto (solitamente dal canale MIDI 10, quello della batteria).

Scelto il tipo che ci soddisfa, possiamo anche decidere le battute di "Lead In", ovvero i battiti a vuoto per prendere il tempo prima di iniziare a registrare.

17



Chiudiamo la finestra del metronomo, e rieseguiamo le procedure di registrazione: freccetta rossa, R piccola, R grande, Play, e suonare!

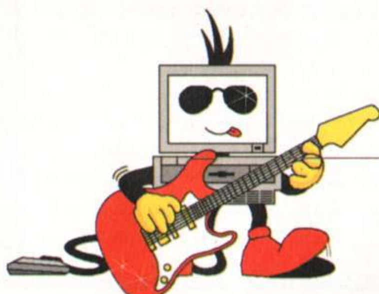
Notiamo un'altra potentissima funzione di B&PPro:il "Punch-In" in tempo reale, ovvero se premiamo il tasto "R" mentre il brano scorre possiamo attivare e disattivare la registrazione in tempo reale, così da registrare solo le zone che ci interessano (quelle dove abbiamo commesso errori) salvando quelle giuste!

Terminiamo la registrazione con il tasto Stop (Enter-tastierino), e vedrete che stavolta quello che abbiamo suonato sarà stato registrato "quantizzato", ovvero "raddrizzato" in base al valore di ottavo.

Se invece volevamo registrare l'esecuzione non quantizzata per poi sperimentare l'effetto di vari tipi di quantizzazione bastava porre il Tool Quantize sul "tubo" di uscita invece che di entrata, come in figura: in questo modo il Quantize viene eseguito DOPO la registrazione dei dati!

18





Proseguiamo la nostra analisi dei programmi di connessione ad Internet, questo mese il protagonista è AmiTCP, potrà il vecchio "bisonte" reggere il confronto con i quantomai user-friendly Miami e TermiteTCP?

AmiTCP

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

AmiTCP ha senza dubbio un nome di quelli importanti nella storia del software per Amiga, è stato il primo infatti ad aprire le porte delle telecomunicazioni via Internet al nostro computer quando la Rete era ancora lontana dalla diffusione odierna ed era rivolta principalmente agli utenti più esperti ed evoluti. In quest'ottica va infatti esaminato AmiTCP, che da sempre è famoso (o anche, per certi aspetti, famigerato) per essere tanto potente quanto ostico, particolarmente nella fase di impostazione del programma. Questo perché AmiTCP è sempre stato caratterizzato da una struttura che potremmo definire modulare, in quanto ogni funzione è gestita da un piccolo eseguibile a sé stante ed autonomo, mentre alcuni script si occupano di eseguirli al momento giusto e con i giusti parametri. Se da un lato una simile organizzazione comporta un notevole controllo su ogni parte del programma e una altrettanto notevole versatilità, dall'altro rende necessaria una lunga fase di studio del programma in ogni sua parte, oltre che una certa esperienza e competenza del mondo delle comunicazioni, per poter effettivamente utilizzare con successo AmiTCP. Questo anche perché il programma in questione ha dalla sua un totale rispetto degli standard internazionali per quanto riguarda il mondo del TCP, che a sua volta è davvero molto vario e presenta numerose facce che spesso possono riservare delle sorprese a chi si avventura nei suoi più reconditi meandri. Per quanto riguarda la distribuzione, fortunatamente di recente AmiTCP è diventato parte integrante nonché "socket ufficiale" del pacchetto NetConnect che abbiamo analizzato nel numero 89, il che ha portato senza dubbio nuova linfa a questo datato programma. Purtroppo tutti quelli che si aspettavano un totale restyling del prodotto resteranno in parte delusi da questa versione, infatti dopo l'installazione ci si rende conto che la directory centrale di AmiTCP comprendente tutti i binari, gli script e i client è rimasta del tutto invariata, e lo stesso si può dire del programma in sé, al quale non sono state apportate modifiche sostanziali rispetto alle versioni precedenti. Questo sotto alcuni aspetti potrebbe non essere considerato un fattore negativo, visto che il programma in questione è da sempre sinonimo di grande affidabilità dovuta alla sua programmazione rigorosamente rispettosa degli standard, tuttavia vista la galoppante evoluzione delle telecomunicazioni, aggiornarsi è quanto mai importante. Delusi sì, quindi, ma solo in parte, dal momento che una importante novità esiste, ed è rappresentata dall'utility AmiTCPPrefs, una comoda interfaccia MUI che finalmente consente di configurare il programma senza scervellarsi con mille variabili davanti ad un editor di testi, concedendo così anche al "vecchio mattone" di adeguarsi agli standard user-friendly stabiliti da Miami. La citazione di Miami non è casuale: una volta lanciata la GUI non si può non notare una somiglianza quasi preoccupante di suddetta utility con il diffusissimo socket che abbiamo analizzato il mese scorso, i menù sono infatti i medesimi, e si trovano persino nelle stesse posizioni! Per quanto riguarda il look però AmiTCPPrefs vanta anche delle simpatiche quanto confuse icone che identificano i vari menù.

La prova

Dovendo parlare di questa versione "DIALUP" di AmiTCP ci si trova davanti ad un dubbio: bisogna considerare il programma secondo le sue effettive potenzialità oppure analizzarlo esclusivamente da come viene presentato nel pacchetto NetConnect, ossia ridotto a "semplice" programma di connessione? Il dubbio è lecito, in quanto se AmiTCP deve servire esclusivamente come socket, rinunciando alle sue eccezionali possibilità di utilizzo con reti locali e rinunciando a gran parte delle caratteristiche offerte che riguardano la gestione di server, il suo utilizzo è si semplice ma non è sicuramente meglio

About AmiTCP

Nome prodotto: AmiTCP

Prodotto da:
Network Solutions Development Inc.
P. O. Box 32
FIN-02151 ESPOO
Finlandia

Disponibile presso:
Gli autori o con il pacchetto NetConnect

Config. Minima:
Amiga con OS 2.04 o super. MUI 3.3 o superiore, modem o scheda ethernet
A favore:

Veloce
Non necessita di configurazioni hardware notevoli

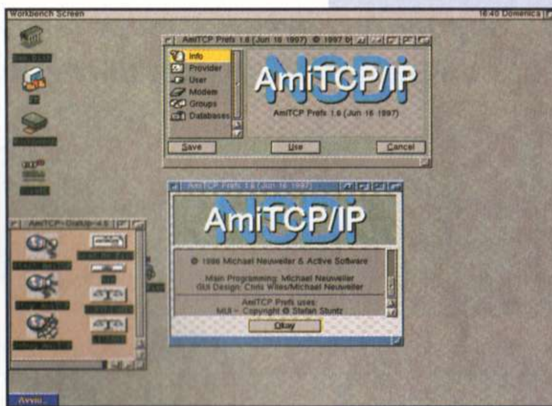
Contro:
Manca di alcune funzioni implementate in Miami. La struttura è ancora datata.

della accanita concorrenza, basandosi inoltre su software non aggiornato. D'altro canto è sempre AmiTCP il programma di cui si sta parlando, quindi inchino e tanto di cappello nei confronti del solo programma che a tutt'oggi permette di gestire reti locali e server con incredibile efficienza. Il problema è che questo era possibile anche prima di questa versione, la quale viene incontro solo agli utenti meno evoluti, ai quali resta sempre e comunque preclusa la possibilità di avvalersi delle caratteristiche avanzate. AmiTCPPrefs è un'utility indubbiamente utile, ma non aggiunge nulla ai già visti TermiteTCP e soprattutto Miami. Se solo lo sforzo che si è fatto per risolvere parzialmente l'osticità di AmiTCP fosse stato leggermente più grande e si fosse data a tutti e non solo agli utenti esperti la possibilità di usufruire con facilità di tutte le potenzialità allora ci saremmo trovati davanti ad una vera rivoluzione, che avrebbe consentito di abbattere definitivamente alcune barriere nella telecomunicazione informatica per Amiga. Per chi ha comunque intenzione di utilizzare AmiTCP esclusivamente per la connessione ad Internet dobbiamo spendere alcune parole circa la effettiva funzionalità in questo senso. Rispetto a TermiteTCP, AmiTCP si pone decisamente agli antipodi per quanto riguarda il target di utenza al quale si rivolge, infatti TTCP, come abbiamo spiegato il mese scorso, è destinato solo a chi ha intenzione di utilizzare Internet per "farsi un navigata" e per gestire la posta elettronica o anche per farsi quattro chiacchiere sulle chat IRC, mentre anche se ATCP riesce a gestire egregiamente anche questo tipo di connessione, non ha l'immediatezza e il la connotazione "ready to go" di TTCP, del quale però condivide una velocità davvero elevata, oltre ad un consumo di memoria davvero esiguo. Infatti dai test effettuati, ATCP si è rivelato il meno avido delle risorse del sistema, in particolare non occupa molta memoria se non per lo stretto necessario, inoltre un test con Scout (un efficace monitor di sistema) ha dimostrato che anche il processore non viene utilizzato a tempo pieno (cosa che purtroppo succede, seppur molto limitatamente, con Miami) e viene lasciato libero per l'utilizzo da parte di altre applicazioni, in particolare i browsers, vere sanguisughe di megahertz... Nei confronti di Miami AmiTCP appare molto simile per potenzialità e stile dell'interfaccia grafica, tuttavia ATCP ancora non implementa alcune delle funzioni che Miami invece supporta pienamente, come la "ping flood protection" e in particolare tutte quelle che si occupano della salvaguardia della sicurezza, oltre alle moderne procedure di logging che risultano più semplici con Miami.

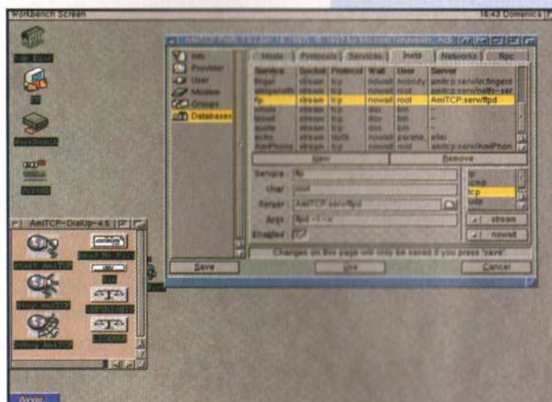
Conclusioni

In definitiva AmiTCP come socket si pone a metà strada tra TermiteTCP e Miami, cosa che lo danneggia in quanto non riesce a trovare un preciso campo di utilizzo. Ci sentiamo comunque di consigliare AmiTCP soprattutto a chi dispone di macchine non troppo potenti e dotate di poca memoria, come ad esempio i possessori (speriamo ancora pochi) di 1200 inespansi. E' infatti questo l'unico motivo che potrebbe spingere l'utente a preferire AmiTCP a Miami, che a nostro parere vanta la palma di miglior socket per Amiga. Speriamo che lo sviluppo di AmiTCP (che è stato da poco ripreso) porti delle nuove e più aggiornate versioni delle quali si sente davvero la mancanza.





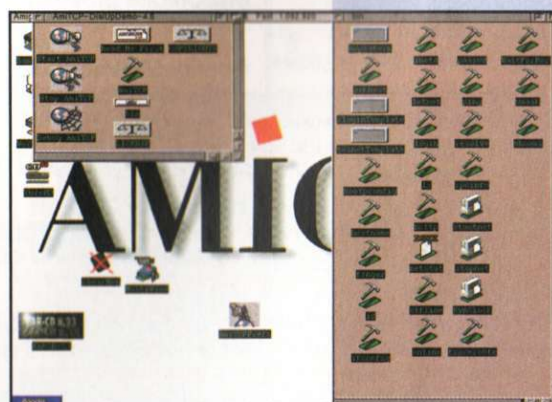
L'utility AmiTCPPrefs si occupa della configurazione del programma.



Anche la configurazione dell'InetD è molto simile a quella di Miami.



AmiTCP alle prese con IBrowse e la pagina di Amiga International.



Il contenuto della directory di AmiTCP4-5 Dialup.

Uno dei più popolari programmi di posta elettronica giunge alla seconda versione, quali migliorie sono state apportate?

Yet Another Mailer 2.0

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Il panorama software dei programmi di posta elettronica è uno dei settori più inflazionati per quanto riguarda l'Amiga e Internet, i "mailer sono infatti cresciuti per numero e qualità in maniera impressionante negli ultimi tempi, ed orientarsi nella scelta del programma al quale affidare la propria preziosissima posta può essere anche molto difficile. In particolare tra i molti programmi sono due quelli che hanno incontrato maggiormente i favori del pubblico: Thor e Yam. Mentre il primo, del quale ci occupiamo questo mese, è concepito per gestire ogni tipo di comunicazione tramite messaggi (quindi posta elettronica, newsgroups, ma anche messaggi Fidonet etc.), il secondo è espressamente dedicato alla sola posta elettronica, e con le precedenti versioni si è affermato come uno dei migliori software nel suo genere. Gli elementi che hanno contribuito alla diffusione di Yam sono senza dubbio la sua semplicità di utilizzo, ma anche una discreta quantità di caratteristiche avanzate disponibili. Ma vediamo subito quali sono le caratteristiche di cui Yam dispone sin dalle prime versioni e quali sono state aggiunte in quest'ultima revisione che è stata a lungo attesa, visto che numerose voci sui newsgroups e sui canali IRC lo davano addirittura candidato a miglior mailer di tutte le piattaforme. Le prime versioni (l'ultima è la 1.3.5) sono state concepite per essere particolarmente user-friendly, ma pur essendo senza dubbio potenti, sotto molti punti di vista erano abbastanza limitate. Ciononostante Yam poteva offrire una struttura a cartelle decisamente funzionale dotata di filtri, possibilità di controllare costantemente la casella postale e, ultima ma non meno importante, una rubrica semplice e intuitiva. Per chi avesse poi sentito la mancanza di features avanzate, in breve tempo è comparsa su Aminet una lunga serie di script Arexx che permettevano di ampliare le funzionalità di Yam in ragione delle proprie necessità, come ad esempio il supporto delle chiavi PGP (che vedremo più avanti) o la gestione di più caselle postali. Non mancavano script che automaticamente lanciavano Miami e Yam, prelevavano e spedivano la posta in partenza e chiudevano la connessione, per chi si fosse trovato spesso ad affrontare questo genere di operazioni.

Caratteristiche e pregi

Uno delle maggiori fatiche svolte dall'autore di Yam è stato di esaminare attentamente questi script, quasi sempre scritti da terzi, ed includerne le caratteristiche nella versione 2 del programma, evitando così di costringere gli utenti a "giocare" con Arexx e script. Oltre ad una rinnovata interfaccia grafica, ancora una volta MUI, è quindi presente il supporto di: PGP, più caselle postali e più utenti, filtri più efficienti e configurabili, invio di e-mail tramiti siti anonimi di re-mail (per mandare mail anonime), supporto per la gestione delle mailing list, oltre ad un maggior controllo sulla posta in uscita, infatti ad ogni lettera può essere assegnato un livello di importanza, senza contare il "mail tracking", ossia la possibilità di sapere se la lettera ha raggiunto il destinatario, di sapere se è stata rispedita a sua volta, o se viene fatta "girare", cosa che addirittura non è ancora possibile con gran parte dei server di posta, e che è una caratteristica ancora assente in molti programmi su altre piattaforme. Per quanto riguarda il supporto PGP desideriamo spendere qualche parola in più. Per venire incontro alla sicurezza dei dati inviati per posta elettronica, il messaggio da spedire viene prima criptato utilizzando una "public key", un codice personale abbastanza lungo, e poi spedito, per poi essere decifrato dal ricevente, che naturalmente deve essere a conoscenza del codice PGP del mittente, pena l'impossibilità di leggere il contenuto del messaggio. Questa è una pratica spesso utilizzata, per fare un esempio, quando si devono spedire dati di media importanza, come keyfiles o password varie, ma non è consigliabile farne uso in caso di dati davvero importanti o riservati come ad esempio numeri di carte di credito, a meno che non si prendano particolari precauzioni, essendo le chiavi, appunto, pubbliche, quindi possono essere fatte girare rischiando di

About Yam 2.0

Nome prodotto: Yam 2.0

Autore:
Marcel Beck
e-mail: mbeck@access.ch

Produttore:
FreeWare

Disponibile presso:
Aminet, Home Page

Config. Minima:
Amiga 2.1 MUI 3.3 o superiore

Config. Consigliata:
Amiga con 3.1 (per i datatypes) con processore 030 e fast ram

A favore:
Potente e configurabile
Probabilmente uno dei mailer più completi

Contro:
Leggermente instabile
Incompatibile con il datatype JPEG con riduzione a 8 bit

cadere in mani sbagliate. Un'altra nota riguarda l'uso di siti di remail per mandare e-mail anonime: in alcuni paesi esiste una regolamentazione anche ferrea (come in Francia) sulla posta elettronica, quindi, a prescindere dal possibile uso improprio, in alcuni casi ci si potrebbe trovare ad infrangere la legge. Il remailing anonimo può essere utile solo in casi isolati, come per esempio per rispondere a sondaggi nel caso in cui si voglia mantenere l'anonimato, ma sta quindi alla propria moralità non abusare di questa funzione.

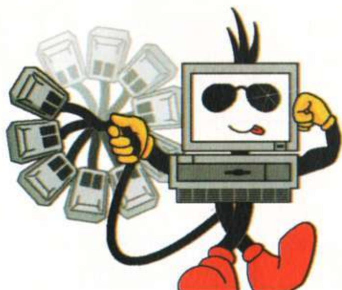
I difetti

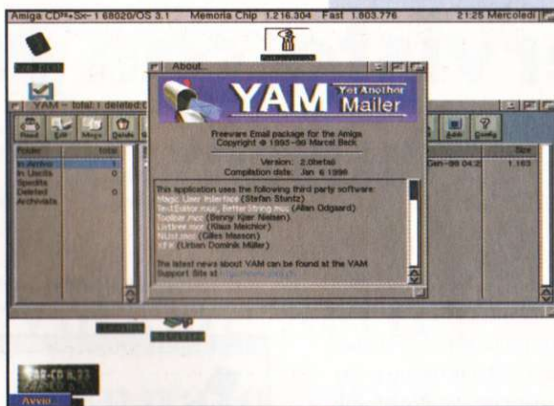
Yam non è certo esente da difetti, dovuti anche allo stato di beta in cui ancora si trova il programma. In particolare Yam2.0 non ci è sembrato stabile come le versioni 1.x, siamo incappati almeno due volte in guru (non recuperabili nemmeno da MCP), ma il programmatore i ha assicurato che questo problema (raro ma presente) verrà fixato al più presto. Inoltre il programma ha aumentato le sue esigenze in fatto di memoria, sia a causa del maggior uso di grafica e icone, ma anche per l'utilizzo di un maggior numero di classi MUI. Altro fastidioso particolare: è possibile aggiungere una foto per identificare ogni indirizzo di posta elettronica nella rubrica, ma le immagini non vengono scalate, e a volte non vengono rimappate con la giusta palette, cosa che avviene a volte anche con il logo iniziale. Grave anche l'incompatibilità con il datatype JPEG, nel caso si scegliesse una JPEG come immagine, il programma si bloccherà inesorabilmente.

Conclusioni

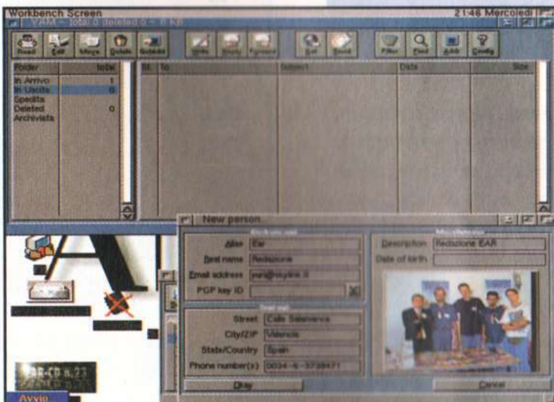
In definitiva Yam svolge egregiamente il suo compito, pur con qualche difetto che speriamo venga eliminato nelle prossime versioni. Di sicuro non possiamo dire che davvero rappresenta il miglior mailer di tutte le piattaforme, ma sicuramente si pone ad alti livelli, in quanto dopo una intensa prova è stato impossibile tornare ad altri programmi simili. Una cosa è però certa: Yam2.0 si pone di molti gradini al di sopra di Microsoft Internet mail, a mio avviso davvero inutilizzabile. Possibile che un singolo programmatore svizzero abbia fatto meglio della miriade di programmatori della Microsoft? Meditate, e anche a rischio di essere banali, proviamo a dare una risposta: only Amiga makes it possible...



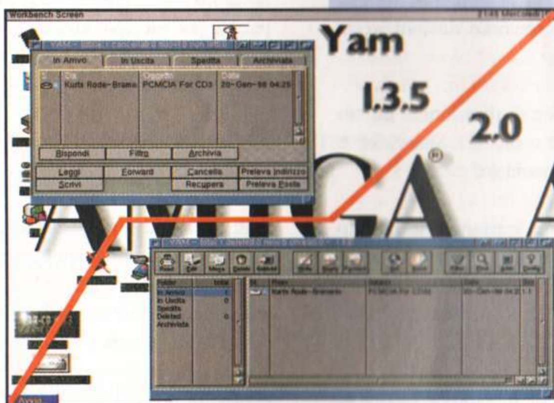




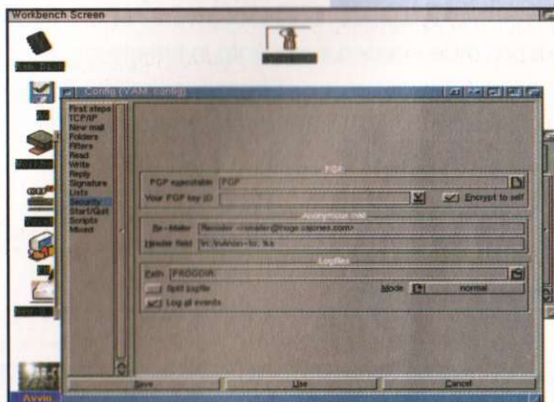
Yam utilizza ben 4 MUI Custom Classes! Notare che il logo dovrebbe essere azzurro, ma è stato rimappato male.



Un esempio di come utilizzare le immagini nella rubrica.



In questa composizione potete vedere le due interfacce di Yam 1.3 e 2.0



La configurazione del menù rivolto alla sicurezza.

Intervista con Marcel Beck, autore di YAM

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Per completare la prova abbiamo contattato l'autore di YAM. Da questo nasce il simpatico siparietto che segue. Più che una intervista vera e propria direi che è una chiaccherata informale tra amici.

EAR: Che successo hai ottenuto dalle precedenti versioni di Yam?

M. B: Circa 25000 utenti Amiga che utilizzano YAM, senza contare le moltissime lettere ricevute da quelli che finalmente sono riusciti a far funzionare la loro casella postale...

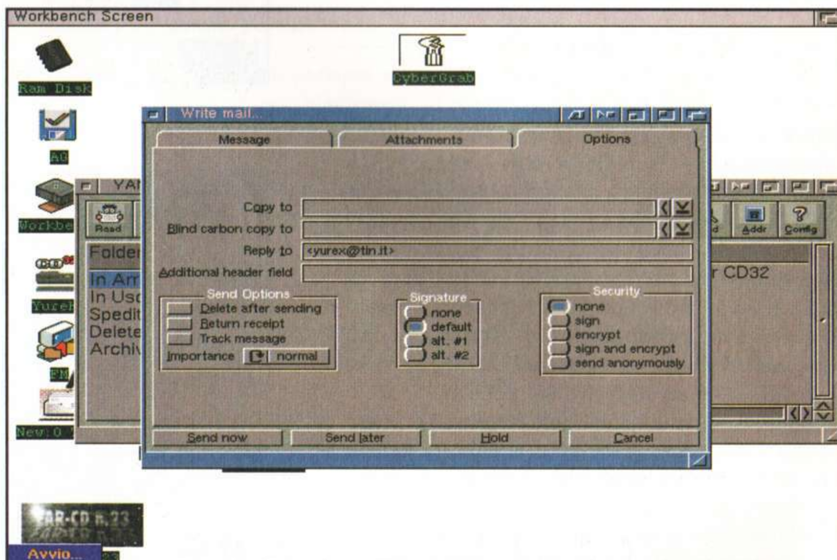
EAR: Cosa ti aspetti da questa nuova versione?

MB: Un numero ancora maggiori di utenti ;-) . YAM 2.0 ha delle caratteristiche uniche che non possono essere ritrovate in altri programmi di posta elettronica per Amiga, inoltre è gratis, per le prossime versioni cercherò di mantenere invariata la facilità di installazione e di utilizzo, come nelle versioni precedenti.

EAR: Hai intenzione di rilasciare le prossime versioni di Yam come PD, Shareware o come prodotto commerciale?

MB: YAM2 e tutte le versioni future saranno rilasciate come Freeware (cioè perfettamente gratis. NdR) come la versione attuale.
EAR: Hai intenzione di dedicarti ad altri prodotti del livello di YAM?

MB: Per i prossimi mesi lavorerò ancora su YAM (la versione 2.0 non sarà l'ultima). Ma ho in mente di scrivere altri programmi più piccoli, per esempio alcuni tool per il World Wide Web (come un URL reminder o un browser off-line).



Per ogni mail in uscita sono presenti diverse opzioni.

EAR: Domanda di rito: cosa vedi nel futuro di Amiga?

MB: Di sicuro non si sostuirà alle macchine Intel/Windows per le applicazioni nel settore business. Delle CPU veloci (PPC) sono importanti perché le applicazioni che hanno reso l'Amiga così popolare (multimedia, video) oggi necessitano di potenza, vedo il futuro di Amiga specialmente in questo genere di applicazioni.

EAR: Cosa ti aspetti da Amiga International?

MB: Dovrebbero rilasciare al più presto un aggiornamento del sistema operativo, magari potrebbero includere alcuni degli standard già diffusi, come CyberGFX, NewIcons o MUI nelle nuove versioni.

EAR: Grazie, e buon lavoro con Yam

MB: Di niente, e ricordate: "I think, therefore I YAM" :-)



SOSTITUZIONE CD-ROM DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 93

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al cdrom.

Nome **Cognome**

Indirizzo

Prov. **Cap** **Località** **Tel.**

Tipo di problema riscontrato:

Spedire a G.R.Edizioni, Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano - Att: Servizio Sostituzioni

Continua il viaggio tra Internet e Amiga con i migliori siti delle software house.

Produttività Amiga: i siti Internet (XVI)

di **Marco Milano**

Siamo alla sedicesima parte del nostro lungo viaggio nella rete alla ricerca dei migliori siti Amiga, e si continua a vedere un miglioramento del panorama software. Purtroppo questo miglioramento è sempre più lento di quello che, da amighisti, siamo portati a sperare dopo ogni annuncio positivo. Ma per rimettere in carreggiata un computer dopo quello che ha passato l'Amiga ci vuole molto tempo e pazienza: il rischio è quello di ripresentare sul mercato come novità delle macchine già obsolete, come avvenne spesso negli utlimi tempi della Commodore. Senza però dimenticare che di fronte alla lentezza della "rinascita amighista" c'é da considerare che qualunque altra piattaforma avesse subito ciò che è toccato all'Amiga... sarebbe già scomparsa da tempo, e per sempre. Invece noi abbiamo una Cloanto che vuol far sopravvivere l'Amiga "forever", grazie all'emulazione su piattaforme Intel, abbiamo sempre nuove aziende che ottengono la licenza dalla Amiga International per produrre cloni Amiga potenti e/o economici (di una di esse parliamo proprio in questo numero), e questo ci terrà occupati mentre la AI prepara le nuove macchine, previste per la seconda metà del 1998. L'importante è che per quella data si fornisca una macchina veramente aggiornata, e non è facile in un mondo che rende quasi tutto quello che produce obsoleto ogni sei mesi! Per fortuna la frenesia dell'upgrade tipica del mondo PC non tocca le altre piattaforme nello stesso modo...

Ma ora ci lasciamo anche noi trasportare dall'amore per le novità, iniziando il viaggio di questo mese.

Index Information (http://www.cix.co.uk/~index/welcome.htm)

Negli ultimi mesi la nuova dirigenza Amiga ha portato avanti una politica di licenze che ha decisamente migliorato la situazione di chi, non volendo veder morire Amiga, si era messo a produrre più o meno legalmente hardware Amiga-compatibile.

I risultati sono stati ottimi: ovviamente il buon senso impedisce di fare causa a chi non vuole approfittare di una situazione ma semplicemente tenere vivo un computer che non ha avuto supporto dalla casa madre per anni, dunque la Amiga International ha iniziato da capo una procedura di certificazione ufficiale, contattando le varie case interessate. Una di queste è proprio la Index Information Ltd., che ora produce motherboard completamente originali, ma con licenza della AI. Vi chiederete cosa c'entra questo con il software. C'entra, perché la Index produce anche sistemi completi per il multimedia con Amiga, grazie a software proprietario. E poi la presentazione di queste nuove macchine Amiga-compatibili è una novità di questi ultimi giorni, e ci sembrava giusto parlarne.

La prima novità, annunciata il 24 Novembre, è "Access", un "computer powered by Amiga". Si tratta di un vero e proprio "nuovo Amiga", relizzato con motherboard completamente diversa dai "vecchi" Amiga ed utilizzando anche alcune novità nei Chip Custom. Sono rimasti uguali Alice, Paula, Denise ed i CIA8520, ma Gayle, Budgie, Akiko, Bridgette e Gary sono stati sostituiti da nuovi Chip, che pur essendo perfettamente compatibili hanno permesso un incremento del 30% nella velocità di accesso alla Chip RAM da parte del processore.

Il modello di base monta un 68EC030 a 28MHz, ed è dotato di supporto diretto per un'unità MPEG1/Genlock attualmente in sviluppo. L'altra novità presentata dalla Index è "The BoXeR", una nuova motherboard Amiga-compatibile dalle caratteristiche avanzate, decisamente più potente di un normale A4000, e che verrà usata in sistemi dedicati multimediali (Black Box) o venduta a chi voglia assemblarsi il suo Amiga, proprio come avviene nel mondo dei PC compatibili.

Infatti questa motherboard è in formato Baby-AT, dunque può essere montata in qualunque "case" per PC, Desktop, Tower o Minitower. Ovviamente la motherboard è garantita 100% Amiga compatibile ed è prodotta su licenza ufficiale AI.

Monta un Motorola 68040 o un 68060, a frequenze dai 25 ai 75MHz, è dotata di 2Mb di Chip RAM, 4 socket per SIMM standard PC a 72 contatti (che permettono una espansione sino a 2Gb di Fast RAM, interfaccia "Dual IDE" con connettori standard PC a 40 pin, ROM "flash" (ovvero aggiornabile via software) di 2Mb a 32 bit, input e mixer per audio CD-ROM, connettore per tastiera standard PC o Amiga (con riconoscimento automatico), 2 slot ISA funzionanti sotto AmigaOS (con possibilità di connettere MODEM, schede di rete e schede audio per PC) e 4 slot Zorro3, slot video Amiga, connettore AV con output audio, videocomposito ed RGB, porte seriale, parallela, mouse/joystick, connettore per alimentatore standard PC. Ovviamente è dotata del redesign di alcuni Chip di cui abbiamo parlato riguardo ad "Access", con velocità di accesso aumentata del 30%, permette il boot da CD-ROM, è predisposta per il futuro modulo MPEG/Genlock e per l'upgrade a PowerPC.

Oltre a questi prodotti hardware la Index propone anche interessanti soluzioni software, dedicate alle schede grafiche a 24 bit, alla realizzazione di progetti televisivi alla BBC ed alla realizzazione del celebre sistema interattivo video del London Transport Museum in Inghilterra, e tante altre.

Il sito è decisamente semplice e privo di grafica (ci sono solo delle foto delle motherboard), ma qui quello che conta sono le descrizioni testuali dei prodotti, ed anche in cotanta povertà di presentazione il sito non può comunque essere definito "brutto": solo testo, ma con caratteri ed impaginazione eleganti, stile "press release".

Innovative Digital Dynamics (http://www.iag.net/~cstone)

Continuiamo con i siti dall'aspetto grafico non esaltante. Anzi, in questo caso si tratta veramente di un sito brutto, proprio brutto: pagine di testo con link e sfondo con i colori di default del Browser...

Il contenuto deve essere veramente interessante per giustificare una simile povertà nella realizzazione del sito... e lo è!

Si tratta di una piccola software house a conduzione individuale, con sede nella calda Florida, che produce programmi molto interessanti. Tanto che le sottopagine dedicate ad essi hanno addirittura un aspetto estetico migliore, con sfondi bianchi, schermate del programma in azione, e "udite udite", un logo grafico! Scherzi a parte, quello che ci interessa ora sono i prodotti proposti. I più interessanti sono due: "Pretium" e "Port Monitor". Pretium è un programma dedicato ai ministri del culto anglicano, che permette ai sacerdoti di gestire... scherziamo! Nonostante il nome, si tratta di un programma di contabilità che sfrutta pienamente la potenza di Amiga: è possibile inserire le proprie transazioni con grande semplicità e nel formato utilizzato nel "mondo reale", ed il software calcola automaticamente il bilancio in tempo reale, ordina i dati per categorie di spesa, clienti, debitori, numeri di assegni, data ecc. » anche dotato della possibilità di stampare assegni in modo professionale, gestisce conti di carte di credito, conti titoli, conti multipli, e così via.

In pratica si tratta di un programma che offre all'Amiga la potenza di programmi solitamente presenti solo nel mondo PC, come Microsoft Money, di cui è addirittura in grado

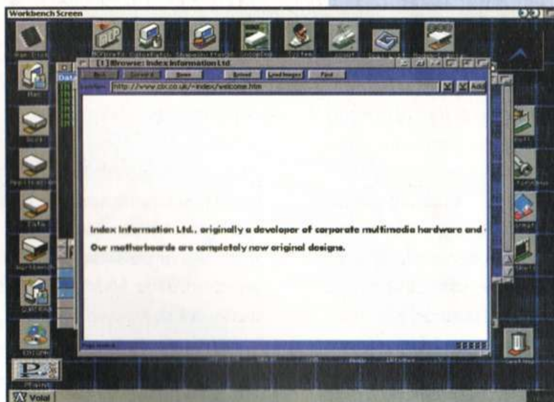
di importare/esportare i file. Speriamo solo che venga "localizzato" in italiano, cosa non molto probabile visto che la stessa Microsoft ha localizzato il suo programma di gestione finanze solo quest'anno! Comunque Pretium già supporta formati valutari e data dei vari paesi del mondo, in modo da poter essere usato anche per un bilancio in Lire italiane.

Di questo eccellente programma è possibile scaricare una Demo richiedendola via e-mail, mentre il programma completo costa 55 dollari. Purtroppo non è possibile ordinare on-line o tramite carta di credito: solo assegni o denaro. Si può comunque contattare l'autore via e-mail per accordarsi sulle modalità di spedizione internazionale.

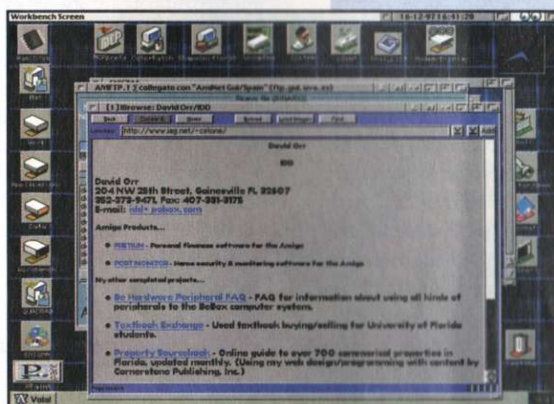
L'altro prodotto decisamente interessante della IDD è "Port Monitor", un originalissimo prodotto che permette di monitorare la propria abitazione, tramite sensori in porte, finestre e quant'altro, e di eseguire azioni su apparecchiature elettriche. Pensate all'utilizzo come antifurto: il nostro fedele Amiga che, all'ingresso da una porta o finestra di un malintenzionato, indica immediatamente sullo schermo l'esatta posizione e l'ora dell'effrazione, ordina al MODEM di chiamare un numero telefonico per dare l'allarme, alla stampante di stampare su carta i dati dell'evento delittuoso, allo stereo di emettere un messaggio verbale preregistrato diretto al ladro, ed infine fa partire una sirena che può essere fermata solo inserendo un codice segreto nel vostro computer. Questo magico software gira in background ed in perfetto MultiTasking, ed utilizza normali sensori elettronici venduti nei negozi specializzati, come quelli di apertura porte e finestre, di rottura vetri, quelli ad infrarossi ed ad ultrasuoni per rilevare il movimento in determinate aree. Inoltre è disabilitabile tramite chiavi di sicurezza o tastiere remote stile cassaforte elettronica. Ma oltre che per la sicurezza il sistema è utilizzabile anche per divertirsi a vedere il proprio Amiga che saluta chi entra da una porta, reagisce a determinate azioni, ecc. Il tempo di risposta agli eventi, pari ad un centesimo di secondo, lo rende adatto anche a misurazioni per ricerche scientifiche. Il collegamento avviene tramite le porte joystick, lasciando libere seriale e parallela. Il funzionamento è garantito su qualunque Amiga con qualsiasi sistema operativo. Non vi sembra qualcosa di molto interessante ed utile? Beh, sembra che molti la pensino diversamente, in quanto Port Monitor non è più in commercio. Per fortuna il software (ma senza documentazione) può ancora essere richiesto tramite e-mail in questo sito.

Innovision Technology (http://www.invt.com)

Un nome che ha il sapore di vecchi televisori economici, ma che finalmente corrisponde ad un sito accettabile dal punto di vista estetico: sfondi e loghi coloratissimi, eleganza e link con "GIFfine dorate"... non male. Si tratta del sito di una software house specializzata in campo videografico, sempre settore di punta per la sopravvivenza Amiga negli Stati Uniti. La Innovision si è purtroppo "inevitabilmente" dedicata anche al campo Windows, ma continua a produrre ottimi software di "character generation" per Amiga, ovvero di videotitolazione. Ricordate il mitico "Broadcast Titler"? Proprio questo è il prodotto Amiga di punta prodotto dalla Innovision: titolazione con Font anti-aliased a 35 nanosecondi, sino a 320 colori per pagina da una palette di 4096, decine di effetti di transizione e di stili di scorrimento, possibilità di memorizzare sino a 600 pagine alla volta. Broadcast Titler dispone di pacchetti aggiuntivi di Font ed altre utility. L'altro prodotto per Amiga dalla grande fama è "Alpha Paint", un programma di paint a 36 bit dedicato al Video Toaster. Permette di disegnare a 36 bit diret-



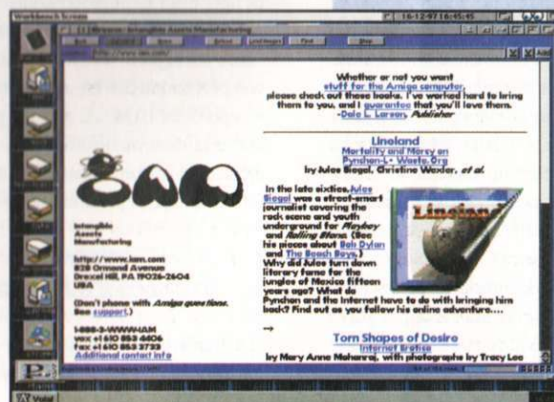
La Index Information produce addirittura potenti motherboard avanzate e interi Amiga-compatibili con licenza ufficiale AI, ma a parte l'eleganza dei font il sito è graficamente quasi inesistente!



Inesistente senza quasi è invece la grafica del sito della IDD, ed anche il sito in genere è quanto di più brutto si possa incontrare sul Web. I prodotti però sono ottimi: spiccano un programma di finanze personali ed un software che tramite sensori controlla ed agisce nelle nostre case.



Coloratissimo e ben impaginato è il sito della Innovision, e c'era da aspettarselo da una software house dedita alla titolazione video, campo di vecchi successi per Amiga. Ricordate Broadcast Titler?



La IAM si presenta come una libreria alternativa, ma se il programmatore è diventato anche scrittore che ci possiamo fare? Comunque i prodotti sono di tutto rispetto: DiskSalv, MR-Backup, Envoy...

tamente sull'output del Toaster, con WYSIWYG a schermo pieno, undo/redo multipli ed immediati, assenza di artefatti HAM, uso dell'Alpha Channel per trasparenza e brush feathering, decine di tool di disegno e di effetti, controllo colore, contrasto, luminosità, sharpen/soften, rotazioni, prospettiva 3D e tanti altri. Supporta i Font Toaster e PostScript, il texture mapping, le tavolette grafiche sensibili alla pressione, ecc. Insomma, un autentico campione di versatilità per la grande accoppiata Amiga-Toaster.

La videotitolazione in Italia non è un settore così importante come negli States, dove i video amatoriali sono un hobby diffuso in maniera capillare da anni, ma abbiamo comunque avuto grossi esempi (Mediaset) di utilizzo di Amiga in questo campo.

Broadcast Titler era e rimane uno dei migliori software di titolazione, grazie alla generazione di caratteri a 35ns ed allo sfruttamento di sofisticati effetti di transizione ed overlay.

Peccato solo che questo eccezionale prodotto abbia ormai un posto di secondo piano nel sito e nelle strategie della Innovision, relegatovi dai nuovi e più lucrosi prodotti per PC, su tutti "AlphaCG", un prodotto che monopolizza quasi completamente il sito (ci sono anche due Demo pronte per il download) e che fornisce agli utenti Windows titoli a meno di 1 nanosecondo con 16 milioni di colori. Certo, come risoluzione dei caratteri e colori il PC ha ormai superato l'Amiga, ma per utilizzare questo prodotto non basta un Amiga 500: ci vuole almeno un Pentium 120, 32Mb di RAM, e costoso hardware aggiuntivo (come la Fast Video Machine) per la sincronizzazione e la conversione del segnale.

Intangible Assets Manufacturing (http://www.iam.com)

Ma torniamo a software house di provata ed inossidabile fede amighista: la Intangible Assets Manufacturing (IAM) è certamente nota a molti lettori a causa dei prodotti realizzati nel corso di una lunga storia che continua tuttora con lo sviluppo di nuove versioni e prodotti per il nostro beniamino. Tra questi è in evidenza la nuova versione di un celebre prodotto: DiskSalv, ora giunto alla release 4.

Dopo le versioni Shareware, torna un versione commerciale di DiskSalv, sviluppata dal mitico Dave Haynie e che offre caratteristiche sinora mai incontrate in simili utility: supporta più file systems, è più affidabile e veloce, corregge più problemi, è dotato di una nuova interfaccia, gadget ed help sensibili al contesto, drag-and-drop, possibilità di eseguire il check di un disco senza effettuare "riparazioni", cancellazione "fisica" di file e directory per sicurezza assoluta, supporto di dischetti facenti parte di backup (cosa c'é di più grave di un errore su questi dischetti?), potente Undelete, pattern matching, Tutto questo al prezzo di soli 20 dollari, e se non bastasse è possibile ordinare DiskSalv4 insieme a MRBackup 2.5 a soli 49 dollari (il pacchetto comprendente i due software si chiama "evocativamente" SYA, ovvero "Save Your Behind". Non possiamo per motivi di buongusto darne la traduzione corrente in italiano, ma la potete immaginare...). Dopo esserci salvati il didietro con l'accoppiata backup-riparazione dischi passiamo ad un altro eccellente prodotto della IAM: Amiga Envoy 2.0b. Si tratta del celebre pacchetto di networking "peer-to-peer" per Amiga, che permette di mettere in rete più Amiga e di condividere periferiche come hard disk, CD-ROM, stampanti ecc. Envoy supporta e-mail, accesso remoto, database multi-utente e giochi multiplayer tramite programmi esterni (spesso disponibili gratuitamente su Internet). La versione attuale supporta dischi removibili e localizzazione, al prezzo di 45 dollari.

L'hardware di rete supportato comprende tutte le schede SANA-II, come Ameristar/CEI A4066, AmigaLink, ASDG LanRover, Commodore A2060/65 e SLIP (seriale) è compatibile con TCP/IP ed AmiTCP. Ma non è tutto per quanto riguarda i prodotti IAM: per i programmatori è interessante sapere che questo sito vende il codice sorgente di Enforcer, la celebre (ed indispensabile) utility di debug, e di tutti i relativi Tool, al prezzo di 60 dollari. Inoltre è possibile scaricare l'ultima versione, gratuita, di Enforcer, compatibile con il 68060.

Non manca infine il momento ludico, con "MegaBall4". Un classico gioco Amiga ora disponibile in versione commerciale, distribuito su 3 dischetti e compatibile con tutti gli Amiga con AmigaOS 2.0 o superiore ed 1MB di RAM, con caratteristiche avanzate se si dispone di ChipSet AGA. Il gioco gira in MultiTasking, così che si può alternarlo ad applicazioni più "serie". Gli acquisti possono essere condotti con carta di credito, assegni, denaro, ed è possibile acquistare via Web, e-mail, posta, Fax, ecc. Veramente un ampio ventaglio di possibilità. Dal punto di vista dell'impaginazione invece, il sito ha assunto uno strano aspetto cultural-morboso che poco ha a che fare con l'Amiga: nella Home Page invece di avere prodotti Amiga c'é la presentazione di libri e un panegirico contro la censura, e prima di avere accesso alla sezione Amiga si viene consigliati verso l'acquisto di tali libri, con prefazione dell'ex-ingegnere Commodore a capo della IAM... L'aspetto grafico comunque è la cosa meno originale, senza colori o particolari features: testo, links (molti), e tante informazioni sui prodotti. Strano ma concreto.

Interworks (http://www.iworks.com)

La Interworks è specializzata nel campo del networking. Nel suo sito, dalla grafica molto originale e ben realizzata, ma dalla struttura ed impaginazione non molto moderna, ci presenta i numerosi prodotti sia hardware che software da essa realizzati. Noi questa volta ci occupiamo ovviamente di quelli software: "ENLAN-DFS" è un programma di rete che non richiede un server dedicato, è dotato di interfaccia grafica e permette di condividere le risorse tramite icone che appaiono sul WB di tutti gli Amiga connessi. Supporta Arexx ed è dotato di opzioni di sicurezza e password di rete. Oltre alla velocità la sua potenza sta nel numero di computer che può supportare: sino a 20.000 Amiga in una sola rete! La licenza standard comunque permette di connettere sino a 5 nodi, richiede AmigaOS 2.04 o superiore, scheda di rete Ethernet, funziona con Amiga 600, 1200, 2000, 3000 e 4000... e costa 199 dollari. Non poco, ma offre molto.

Abbiamo poi "T-Net", un software di distribuzione del rendering su più computer, utilizzabile con LightWave 3D ed ENLAN-DFS. T-Net permette di realizzare una vera "Render Farm", in cui più Amiga renderizzano la stessa animazione per ridurre i tempi a valori minimi. Tutti gli Amiga "renderizzanti" devono essere dotati di Lightwave 3D e connessi tramite ENLAN-DFS, della stessa casa. E' anche possibile costruire liste in cui accodare più scene, in modo da lasciar fare tutto a T-Net. Le opzioni di controllo di frame, risoluzioni, scene, oggetti ecc. sono veramente potentissime e professionali. Il prezzo è di 199 dollari, sempre per 5 macchine collegate.

Ed infine il nuovissimo software "I-Net 225": si tratta di un pacchetto di networking TCP/IP SANA-II, in modo da collegare in rete Amiga con altre piattaforme (Macintosh, PC, ma anche Silicon Graphics, Sun, sotto Windows 96, NT, Unix ecc.). L'elenco di client e server è lunghissimo, e non mancano una decina di utility per Internet (Browser, POP, SMPT, FTP, PPP ecc.).

I-Net permette di condividere anche le unità disco Amiga con sistemi operativi e piattaforme diverse, che le vedranno come proprie.

Il prezzo è di 150 dollari per la versione Personal (un nodo) e 349 per quella Professional (5 nodi).

Gli acquisti dei prodotti Interworks non possono essere effettuati direttamente via Web. Strano per una software house dedita alle reti...

Conclusioni

Eccoci così al termine di questa lunga sedicesima puntata, decima dedicata ai siti che si occupano di software per Amiga. Vi diamo appuntamento al prossimo numero, per continuare il nostro viaggio tra i siti che fanno ancora grande l'Amiga.



La Cloanto, con Amiga Forever, ha scosso l'intera comunità Amiga, una parte si è dimostrata favorevole, l'altra decisamente contraria, ma alla base di tutto c'é sempre la professionalità di Michele Battilana.

Amiga 4 Ever

di **William Molducci** (will@sira.it)

AMIGA e/o PC?

Durante l'ultima edizione di IPISA, Michele Battilana ha presentato Amiga Forever (oltre ad averlo regalato a tutti i partecipanti), in una cornice inusuale sia per lui, che per manifestazioni di questo tipo. Il titolo dell'intervento era "Software e Magia", un'originale combinazione di situazioni, parole, immagini ed azioni, che aveva lo scopo di mostrare in quale modo AmigaOS e alcune applicazioni potessero girare su di un PC Pentium, grazie al lavoro basato in parte sul noto emulatore UAE (The Unbelievable Amiga Emulator), di cui vi abbiamo parlato qualche mese fa.

Quella che ci apprestiamo a recensire è la versione iniziale di Amiga Forever, che presso il sito Web della Cloanto (URL: http://www.cloanto.com) dispone già di un primo importante upgrade.

L'acquisizione delle licenze per quasi tutti i sistemi operativi Amiga, dalla versione 1.0 alla 3.0, da parte della software house di Udine, ha permesso l'inserimento nel CD delle immagini delle ROM, l'uso del marchio Amiga e del logo ufficiale "Powered by Amiga".

Amiga Forever include "Amiga Explorer", un software di collegamento Amiga/PC (anche in questo caso è disponibile un upgrade), che si propone come un'estensione del desktop di Windows, il collegamento avviene via seriale (con cavo null modem) e prossimamente anche tramite porta parallela, per il futuro è previsto il supporto TCP/IP. Il CD contiene la versione integrale di Personal Paint v7.1 e il driver RTG Picasso96, il cui utilizzo ha notevolmente giovato ad UAE, consentendo di superare la barriera dell'emulazione del chipset ECS e di aprire schermi a 256 colori, 16 e 24 bit.

Per la cronaca vi ricordiamo che UAE è stato originariamente concepito per sistemi operativi tipo Unix (Linux) e, successivamente, ne è stato effettuato il porting anche per Macintosh, Ms-Dos, Bebox (grazie al mitico Cristhian Bauer, l'autore di ShapeShifter), NextStep, Acorn/RiscOS, Xfree/OS2 e Windows 32 (3.x con Win32/95/98/NT), quest'ultima versione richiede la presenza di DirectX 3.0, immancabilmente inserito all'interno del CD. Lo spirito con cui procederemo all'analisi di Amiga Forever è quello degli amighisti di provata fede, che preferiscono senza riserve la board originale, ma allo stesso tempo pongono molta attenzione al lavoro realizzato da Battilana, il quale ha comunque offerto nuove possibilità ad una certa fascia di utenza. Provate soltanto ad immaginare una piacevole vacanza in compagnia dell'amato Workbench, che gira su di un portatile.

Contenuto

Per effettuare la nostra prova ci siamo avvalsi di due diverse configurazioni, la prima prevedeva un processore Intel a 133 Mhz, mentre la seconda era basata su di un 166 MMX, entrambe con scheda grafica Virge 3D/GX e 64 Mbyte di RAM.

Amiga Forever può essere lanciato direttamente dal CD oppure installato nell'hard disk, per questa seconda opzione ci si deve avvalere dell'upgrade versione 1.1, che pone rimedio ad alcuni inconvenienti. Se per qualche motivo ne foste sprovvisti, potete procedere egualmente eseguendo il file "Setup.exe" (percorso: windows/setup) e, successivamente, creando la directory "Configurations" all'interno dell'area "winuae" (AmigaForever/emulations/winuae). Lanciando il Menubox appare l'interfaccia grafica, da cui si eseguono tutte le operazioni, infatti, oltre all'installazione guidata su Hard Disk è possibile leggere la cospicua documentazione e lanciare l'emulazione dei Workbench 1.3 (compatibility, con audio e senza) e 3.0, anche questo con la possibilità di selezionare o meno il suono. L'ultima e più importante opzione è quella riservata alla versione basata sul driver Picasso96.

L'apparizione dello schermo azzurro del Workbench 1.3 è un vero e proprio tuffo al cuore, le tre diverse possibilità favoriscono una maggiore velocità nella versione senza sonoro e l'utilizzo di una configurazione preimpostata di Personal Paint (sound) con tanto di hard disk virtuale. Il file "menubox.txt" può essere facilmente editato con qualsiasi word processor e quindi configurare a piacimento l'emulazione, con tanto di indicazione di quale hard disk o partizione dedicare ad Amiga, quantità di memoria, eccetera.

La versione più appetibile è quella basata sul Kickstart 3.0 abbinata al sistema Picasso96, che tramite un requester, consente di selezionare anche la quantità di memoria da utilizzare, infatti, si possono scegliere i classici 2 Mbyte di Chip, 8 di Fast e ben 16 di Zorro III- Fast, come se si possedesse una scheda di espansione, inoltre, se il PC ha memoria sufficiente, potete assegnare 1, 2, 4, o 8 Mbyte di memoria "virtuale" alla scheda grafica, rimappata come Fast RAM di AmigaOS, rendendo così possibile l'apertura di molteplici schermi e programmi.

Per particolari applicazioni è anche possibile selezionare 8 Mbyte di memoria Chip, in questo caso si deve però rinunciare alla Fast (non a quella Zorro III).

La sezione riservata ai drive consente di scegliere 4 dispositivi, uno dei quali deve essere necessariamente quello di boot (System), ovvero l'area in cui è stato inserito il Workbench, mentre le altre possono essere hard disk, floppy o CD-Rom. Tra i vari settaggi segnaliamo anche quelli di due porte joystick, che tanto di mappature della tastiera e dell'audio, per la cui riproduzione stereofonica viene consigliato un processore della famiglia MMX.

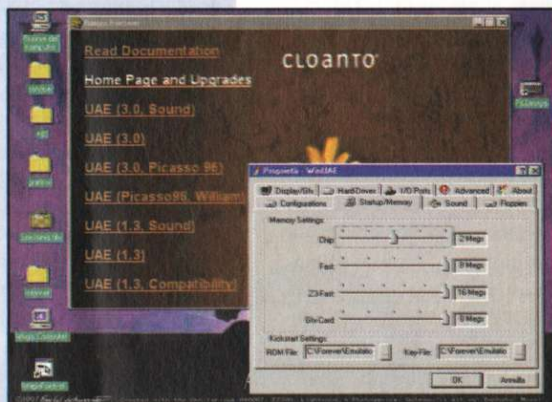
Eseguite tutte le operazioni di configurazione, compresa quella del display, si può lanciare WinUAE.

I programmi

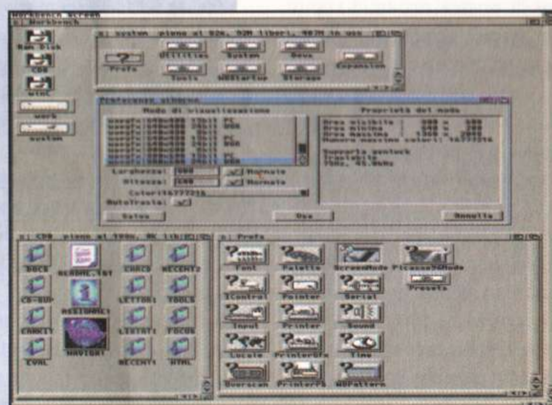
Personal Paint v7.1 è reso gratuitamente all'interno del CD-Rom e quindi sulla sua perfetta integrazione nel sistema di emulazione non ci sono dubbi, per avvalersi



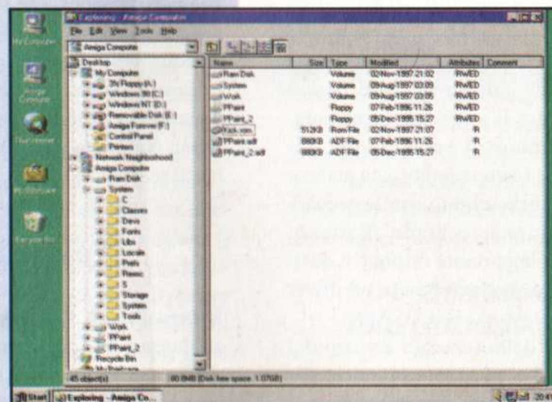
Tramite "Menubox" possono essere lanciate sia le configurazioni di base, che quelle create dagli utenti.



Il requester di configurazione di WinUAE, consente di emulare RAM di tipo Chip e Fast, oltre ad una vera e propria espansione di memoria.



Amiga Forever consente di utilizzare la versione di UAE, che si basa sul driver RTG Picasso96.



Questa immagine dimostrativa, distribuita direttamente dalla Cloanto, mostra l'integrazione del sistema Amiga nel Desktop di Windows.

della grafica a 256 colori si deve selezionare un modo Picasso a 8 bit, con risoluzioni che vanno da 320x200 pixel a 1024x768.

La velocità del programma è abbastanza soddisfacente, soprattutto se ci si avvale di un processore potente, immaginiamo quindi che con un Pentium II a 300 MHz si possa raggiungere un risultato di buon livello, nel nostro caso possiamo affermare di esserci trovati di fronte alle prestazioni di un A500 e nella migliore delle ipotesi di un A1200 base. All'interno del CD sono disponibili programmi quali DirDiff 5.1 e MSH, utile per gestire i dischi in formato Ms-Dos, oltre ad una serie di contributi, quale può considerarsi la Picasso96 User Guide. Altro materiale di indubbio interesse consiste nell'intervista esclusiva con Jay Miner (con tanto di traccia audio originale), realizzata a Parigi nel febbraio del 1990, le versioni originali degli archivi di UAE per DOS e Windows, "Fellow", il nuovo emulatore di Amiga (ancora in fase sperimentale) e Amiga Interactive Guide di Gareth Knight, una vera e propria enciclopedia, con tanto di storia, commenti ed opinioni.

Compatibilità

Oltre al pacchetto grafico della Cloanto, abbiamo testato con successo altri prodotti della software house di Udine, quali Personal Write e i mitici Kara Fonts, utilizzati senza problemi anche con DeLuxe Paint. Quest'ultimo programma ripropone tutti i vantaggi che ben conosciamo, ma anche i limiti derivati dalla sospensione del suo sviluppo, in particolare non funziona con schermi Picasso, quindi ci si deve accontentare di un massimo di 16 colori, con risoluzione 640x480 pixel, questo perché anche se si utilizza la versione IV o superiore, si deve sempre considerare che UAE, allo stato attuale, non emula il chipset AGA. Per aggiornare il software Picasso96, ci si può avvalere di tutti i nuovi upgrade, infatti, a partire dalla versione 1.25, nella procedura di installazione è ora prevista anche quella per UAE (UaeGFX).

La lista dei giochi e dei programmi, che girano senza problemi, sta diventando sempre più lunga, in alcuni casi si debbono effettuare particolari accorgimenti, illustrati in appositi file di testo, generalmente disponibili in lingua inglese, ma grazie ad Enrico Antongiovanni anche in italiano. Tra i tanti pacchetti, ci viene segnalato TVPaint 3.0 per Picasso, anche se con una velocità di esecuzione non paragonabile a quella su Amiga, ADPro, invece, riserva piacevoli sorprese, ma non tutti i moduli risultano funzionanti.

Tra i browser abbiamo utilizzato il demo di AWeb 3.0 e quello di IBrowse (dopo aver installato la MUI), per leggere con buoni risultati le pagine HTML in modo locale, anche il mitico Directory Opus 4.x non crea problemi, lo stesso dicasi di "Ital" il traduttore dall'inglese all'italiano.

Sfogliando tra la lista dei programmi testati dagli sviluppatori segnaliamo CygnusED, Devpac 3.04, Powerpacker 2.3b, DMS 1.11, KindWords (chi non ricorda il primo word processor per Amiga, con dizionario in italiano?), FileMaster 2.2, Brilliance (anche in questo caso solo con 16 colori), ShapeShifter, Aegis Images, oltre a giochi

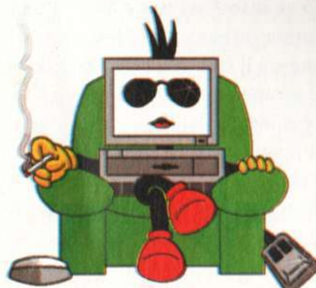
Appunti

Amiga Forever non sostituisce un vero e proprio Amiga, ma, a nostro avviso, offre nuove opportunità, quali la già citata installazione su di un notebook portatile e l'inserimento in computer situati nei luoghi di lavoro, in questo senso il prodotto della Cloanto è da considerare in modo positivo, inoltre, uno dei fenomeni che abbiamo riscontrato riguarda quella parte di utenza, che aveva abbandonato Amiga, e che ha colto l'occasione per riavvicinarsi, in parte, alla nostra piattaforma (era comunque meglio se non se ne fosse mai allontanata!), proprio grazie ad Amiga Forever. L'inserimento del software Picasso96 ha portato un aumento di prestazioni quantificato in un 20%, rispetto all'emulazione del chipset ECS, anche se questo incremento non si riscontra in tutti i tipi di applicazioni.

Negli ultimi tempi, nei newsgroup, era pressante la richiesta di informazioni per gestire connessioni tra Amiga e PC, sino ad oggi erano possibili diverse soluzioni, alcune economiche quali PC2Amiga e Twin Express (oramai molto datato), altre più costose e riguardanti schede di rete, in questo caso la soluzione è rappresentata da Amiga Explorer, che propone una soluzione tipo "PC2Amiga", vista però dalla parte del PC, con la gestione dei disk di Amiga. Per quanto riguarda le due diverse configurazioni utilizzate, con il Pentium 166 MMX, si sono avuti risultati nettamente migliori, a dimostrazione che l'emulazione del nostro computer non può prescindere dalla presenza di un processore potente ed elevate risorse di sistema.

Concludiamo quindi con un plauso a Michele Battilana e un altro riservato ai fedeli computer Amiga, che da molto tempo imperano sulle nostre scrivanie.







Per ottenere prestazioni simili a quelle di un A500 è indispensabile avvalersi di un processore Pentium 166 MMX o superiore.



Amiga Forever contiene una notevole serie di contributi e documentazione in formato HTML.

About Amiga Forever

Nome prodotto:
Amiga Forever

Produttore:
Cloanto Italia Srl
C. P. 118
33100 Udine
URL: http://www.cloanto.com

Distributore:
Db-line Srl
Via Alioli e Sassi, 19
21026 Gavirate (VA)
Tel. /Fax: (0332)74.90.90
URL: http://www.dbline.it

Prezzo: 59.000 lire.

Configurazione minima:
PC Pentium, 16 Mbyte di RAM, scheda S-VGA, Windows 95/98/NT o estensione Win32 per Windows 3.x.

A favore:
Possibilità di installare AmigaOS su notebook portatili e in ambienti di lavoro.

Contro:
Nulla di particolare, grazie al buon supporto offerto dalla Cloanto (upgrade).

Amy Resource giunge al sesto volume, con una serie interessante di programmi registrati, se siete appassionati di Eric Schwartz non perdetevi il CD con le sue migliori produzioni.

Amy & Eric

di **William Molducci** (will@sira.it)

All'interno di questa rubrica la compilation di Luca Danelon è stata regolarmente ospitata, a partire dal numero 0, non potevamo quindi esimerci dal recensire il volume 6 di Amy Resource, che ci è stato gentilmente consegnato durante lo svolgimento di IPISA '97. Iniziamo quindi subito a citarne i contenuti più interessanti, che riguardano due tracce audio in esclusiva, quali "Guru Levitation" e "Underworld" realizzate a cura di alcuni membri del gruppo "The SoundWavers", il demo di Tornado 3D, la full version, con tanto di sorgenti ed editor di livelli, del gioco Breathless, Cinema 4D 2.1 PRO, in versione completa ed ottimizzata anche per processore 68020, una distribuzione di Linux, e il reportage fotografico di Pianeta Amiga. Questi sono le cosiddette "chicche" che abitualmente la Interactive inserisce nelle sue produzioni, le quali raccolgono numerosi altri archivi, che andremo puntualmente a segnalarvi.

Contenuti

Tra i contributi della rivista in formato HTML, segnaliamo un articolo di Alex Pagnoni, dedicato all'aggiornamento dell'AmigaOS e il tutorial per AFC Tasker, realizzato a cura di Andrea Galimberti. X-Magazine giunge invece al terzo numero e, tra i tanti misteri ed avvistamenti di UFO, che sono l'oggetto di questa iniziativa, citiamo il mistero dei Dogon, il caso Arnold e la galleria fotografica. Nella sezione riservata alle rubriche è presente il bando di partecipazione al MIPS-A: Meeting Italiano Programmatori e Sviluppatori Amiga, che si terrà il 7 Marzo prossimo presso la sala congressi del Centro Sociale "Oasi Verde" di Novara. Da segnalare anche "Rumors" di Gabriele Santilli, che racchiude alcune traduzioni di messaggi di autorevoli personaggi del mondo Amiga, tratte dai post nei newsgroup Amiga su Internet, tra questi si evidenziano gli interventi di David Haynie, che esamina le differenze tra PIOS One, A\Box e PC Intel, e quello di Peter Kittel, che esprime un suo parere sui chip custom. Entriamo nel vivo della nostra prova aprendo il cassetto "Grafica", al cui interno sono resi disponibili oggetti 3D, animazioni, immagini e texture. Eric Schwartz e Pianeta Amiga sono i protagonisti della parte riservata alle immagini, la manifestazione di Empoli è rappresentata da alcune fasi della conferenza tenuta da Petro, a cui ha attivamente partecipato anche Michele Iurillo, tra gli stand è mostrato quello di NonSoloSoft (Zamuner), che ospitava anche Ascanio Orlandini e lo stesso Danelon, non manca l'oramai mitica AmyCar e Casablanca, il sistema di editing digitale. Per una completa visione dell'avvenimento vi invitiamo comunque a collegarvi con le pagine Web del nostro sito su Internet (URL:http:// www.cvc.fo.it/ear/main.html).

Nel drawer dedicato ai dimostrativi sono inserite le copie di valutazione di programmi del calibro di Tornado 3D, PC-Task 4.3, MakeCD 2.5 e StormC. Nella sezione giochi è presente Pinball, mentre tra i demo grafici e sonori citiamo il materiale proveniente da "Gravity '97" e "The Italian Gathering 97", i disk-magazine "Insomnia", "Eurochart 30" e "Trashcan 3". Come oramai tradizione il meglio della raccolta è inserito nel cassetto "Software", in cui troviamo la distribuzione Linux italiana YALD (Yet Another Linux Distribution), realizzata a cura di Angelo "Eddy" Celentano, utile per installare Linux 68k, il sistema grafico X ed alcune applicazioni, per conoscere i dettagli delle varie operazioni sono disponibili apposite istruzioni. I programmi registrati sono disposti nell'omonima directory, MaxonCinema4D v2.1 PRO è offerto nelle versioni per i processori 68000 e 68020, comprensivo dei moduli Scanline e Raytracer e della traduzione in italiano effettuata a cura di Fractal Minds (ovvero dal mitico Marco Kohler). Per i momenti ludici è possibile utilizzare Breathless 1.1, con tanto di installazione nell'hard disk, proposto anche per il processore 68060, come vi avevamo accennato sono resi disponibili i sorgenti e l'editor di livelli. McFiler v4.4 di Roberto Bizzarri (che tranne ripensamenti dell'ultima ora, sta per abbandonare la nostra board) e AmyTree 2.0 di Antonio Cervo completano la raccolta di software full-version. La sezione dedicata agli emulatori contiene la versione 0.28 di Mame (68030 e 040) e AmyTamagotchi, il noto gioco portatile della Bandai, che simula la vita di un cucciolo, bisognoso di mille attenzioni. La versione per Amiga emula in tutto quella originale, anche se, trattandosi di una beta, non implementa ancora tutte le funzioni, limitandosi a quelle di nutrizione, gioco, cura, pulizia e di punizione. Tra le utility, sempre numerose ed interessanti, segnaliamo TextConv 1.5e, compilato dall'austriaco Haas Alexander, con cui si possono convertire testi provenienti o destinati alle piattaforme e agli ambienti Amiga, Atari, MsDos, Windows, OS/2 e Macintosh.

Nella parte riservata ai programmi grafici abbiamo apprezzato l'inserimento di "Ultraconv", che oltre a procedere alla conversione di immagini ed animazioni, nei formati più diffusi, permette di generare una quantità incredibile di effetti speciali, uno degli utilizzi più proficui, a cui è destinato, è quello della realizzazione di pagine Web e in particolare alle GIF animate, a cui si possono aggiungere effetti di luce, fuoco, trasparenza, eccetera. La guida comprende alcuni tutorial e la specifica di ogni singola opzione, i requisiti di sistema richiedono OS 3.x (non è stato effettuato il test con il 2.x), 10 Mbyte liberi sull'hard disk (per animazioni lunghe) e almeno 6 Mbyte di RAM (Chip e Fast).

"FlashMandel" è un generatore di frattali, che funziona su qualsiasi Amiga, che abbia anche solo 512 Kbyte di RAM, ogni processore (dal 68000 al 68060) e sistema operativo, a partire dal 2.1. Tra le varie caratteristiche citiamo l'uso di una matematica fixed point a 32 bit, utile per aumentare la velocità di calcolo su macchine senza FPU, l'utilizzo in maniera ottimale del processore di cui si dispone e il fatto che l'elaborazione del frattale sfrutta le caratteristiche di continuità probabilistica dell'insieme di Mandelbrot, con il vantaggio di abbreviare i tempi del disegno di aree, che hanno la stessa velocità di fuga. L'autore del codice è l'italiano Dino Papararo, il quale, oltre alla documentazione in inglese, ha provveduto a creare un file in formato AmigaGuide, anche in italiano.

Purtroppo in alcune situazioni siamo costretti a comunicare con l'altra faccia della luna, ovvero l'ambiente Windows, causa il lavoro, lo scambio di dati con conoscenti, eccetera, ecco quindi che si rivela di una certa utilità il programma "Wordconverter" (inserito all'interno del drawer "Altro"), il cui scopo è

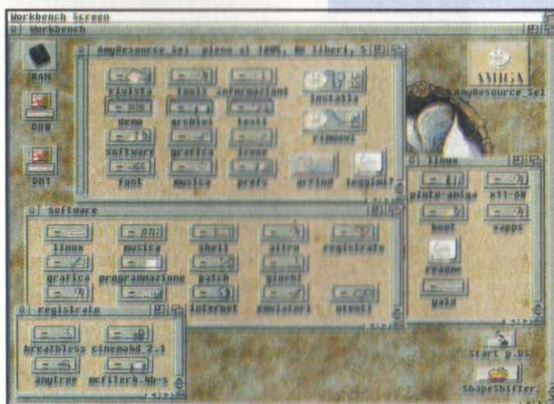
quello di convertire i file in formato Word per Windows in semplici file ASCII o anche in HTML, HTML/P (con tag che ripropongono l'impaginazione di origine) e AmigaGuide, i requisiti di sistema richiedono AmigaOS 2.04 (consigliato il 3.x). L'utility è ancora in fase di sviluppo, ma il lavoro di Peter Drapich può definirsi di buon livello e quindi pienamente operativo, la versione shareware consente comunque di salvare soltanto i primi 1000 byte di testo. Oltre all'eseguibile, durante la fase di installazione, vengono copiati anche due script ARexx, nell'omonima directory, il primo permette di importare il formato Word in CED (CygnusEd), il secondo in PageStream 3.x. Rimanendo nello stesso tema segnaliamo anche "PDFtotext", che converte il formato PDF (Portable Document Format), made in Adobe Acrobat, in testi ASCII (7-bit e 8-bit ISO Latin), il programma è fornito nella doppia versione per processori 68020 e 68040. "PDFtops", anche questo portato su Amiga da Derek B. Noonburg, converte gli stessi file, ma in formato PostScript.

Rimanendo all'interno della directory "Altro", che in questo volume risulta particolarmente curata, troviamo una nuova localizzazione per il nostro Amiga, non si tratta di qualche lingua orientale o di chissà quale pianeta, ma nel più diffuso "napoletano", che farà felici gli utenti della Campania. L'autore è il simpatico Rudi Chiarito (in quale altro modo avremo potuto definirlo?), che descrive questo caratteristico dialetto come un misto peculiare di italiano, spagnolo, francese ed arabo, e basa il suo lavoro sulle regole ortografiche definite da Pirro Bichelli, autore della "Grammatica del dialetto napoletano", infatti, si tratta per lo più di una lingua parlata, anche se illustri autori l'hanno utilizzata per opere letterarie, teatrali, musicali e cinematografiche. L'unica richiesta, ovviamente, è quella di avere installato AmigaOS 2.1 o superiore.

ViNCEd v3.54 di Thomas Richter è una shell che sostituisce CON: e RAW:, rispetto a quella di sistema, consente di rieseguire i comandi tramite il semplice utilizzo del tasto RETURN e di marcare il testo con il mouse, inoltre, è possibile creare macro attivabili via tastiera o tramite gadget. I miglioramenti non sono comunque soltanto questi, vi consigliamo quindi di installarlo nel vostro hard disk. Bancabase v1.3a di Stefano Dardari è un programma utile per la gestione del bilancio familiare, conto corrente e contabilità personale, tra le maggiori caratteristiche di questa release segnaliamo il manuale in italiano in formato AmigaGuide, richiamabile in ogni momento, tramite il tasto HELP o dalla voce di menu, interfaccia grafica personalizzabile con l'apposito editor interno, liste illimitate di oggetti memorizzabili e richiamabili direttamente all'interno dei gadget per mezzo di un apposito pulsante di POP-UP, funzioni di import/export in formato CSV programmabile, possibilità di ripristino dei record cancellati, ottimizzazione archivio, riordino per data, menu a tendina e compatibilità con le modalità grafiche CyberGraphics (8 bit). Per gli utenti della versione registrata, è stata recentemente inserita una patch su Aminet. Tra le utility per il Workbench è disponibile "TextView" v1.17 di Torbjorn A. Andersson, un visualizzatore di testi in grado di gestire file ASCII, AmigaGuide e HTML (questi ultimi senza le modalità ipertestuali), tra gli altri programmi non mancano orologi quali "Benchclock", "SkandalfoClock" e "Nisclock", oltre ad utilità di qualsiasi genere. All'interno dell'area riservata alle produzioni inviate dagli utenti, è inserito il primo demo del gioco "Escape Towards the Unknown", realizzato da Hurricane Software Team (erano presenti anche a Pianeta Amiga), che si avvale di una risoluzione grafica 640x480 pixel, supporto AGA, Picasso 96 e Cybergraphics (nella versione finale), inoltre, i fondali sono interamente disegnati a mano.



I Party per Amiga non conoscono crisi e in Amy Resource ve ne sono numerose testimonianze.



Uno sguardo all'interno dei cassetti di Amy Resource 6.

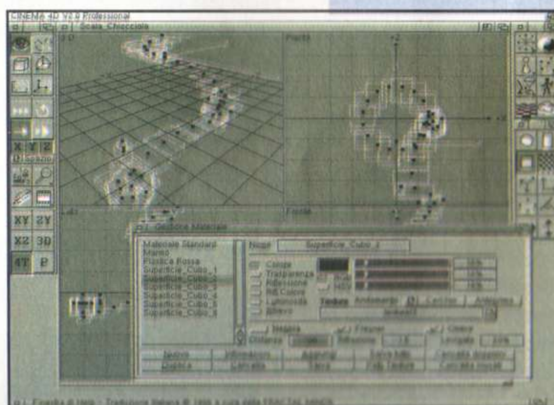
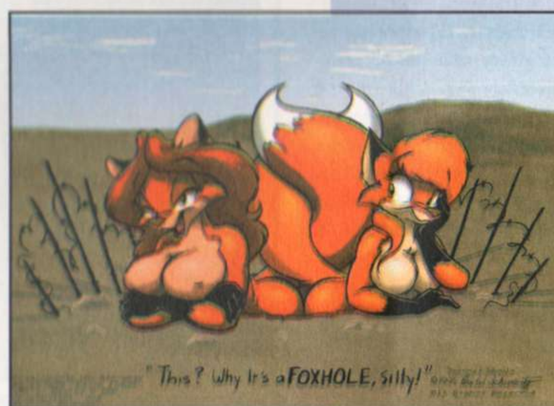


Immagine dimostrativa di MaxxonCinema 4D 2.1 PRO, l'ottimo programma di grafica 3D, fornito in versione registrata.



L'immagine in questione non può essere stata realizzata che da Eric Schwartz ...

Una volta completato, il gioco sarà disponibile nella doppia versione a 256 colori e True color (su scheda grafica), il codice è stato realizzato completamente in linguaggio C, ed è previsto il porting su p. OS (notizie di prima mano forniteci da Lorenzo Morselli).
La sezione giochi propone "Crazy Eights", un divertente game con le carte, scritto in Blitz Basic 2, il clone del mitico Boulder Dash, che in questo caso risulta essere l'ottimo Diamond Caves II, il simpatico "Hang In There" v1.0, dove si deve indovinare una sequenza di lettere, ovvero la formazione di una parola, pena vedere impiccato l'omino posto al centro dello schermo, la musica di accompagnamento si rivela davvero indovinata, ironica e forse un po' sadica.
Altri cassetti sono dedicati ai programmi per connettersi con Internet, programmazione, patch (tra cui anche PC-Task 4.3 e il filtro "Universale" per PageStream 3.x), shell e datatype.

Conclusioni

Amy Resoruce 6 supera brillantemente la nostra approfondita recensione, soprattutto per merito dei programmi in versione registrata, infatti, la presenza di una completa installazione di Linux, MaxxonCinema 4D PRO e di Breathless, da sole valgono sicuramente più del costo del CD. Il restante materiale risulta di buon livello, reperibile su Aminet, per chi dispone di un accesso telematico, e sui CD-Rom di EAR.

E. S. Productions CD Archive

Eric Schwartz è spesso presente nella sezione animazioni delle compilation shareware (oltre a realizzare le picture disk per Amy Resource), ma se volete possedere la più completa raccolta delle sue opere non perdetevi questo Cd, realizzato da un altro mito del mondo Amiga, quale può considerarsi Fred Fish. Il prodotto in questione non contiene soltanto animazioni, ma propone anche icone personalizzate, immagini, oggetti 3D e una sezione speciale dedicata ad altri artisti, che sono in stretto contatto con l'autore americano. Le risorse richieste prevedono un modello con il chipset AGA, utile per poter visualizzare tutto il materiale disponibile, ma anche con una macchina ECS potrete gestire gran parte del contenuto del CD, anzi, in alcuni casi, diventa necessario, in fase di boot, selezionare la modalità ECS, infine, si raccomanda una disponibilità di RAM di almeno 4 Mbyte.

Contenuto

La prima operazione da effettuare è quella di modificare la risoluzione dello schermo e dei colori, utilizzando i settaggi presenti nel CD e disponibili per le versioni di AmigaOS 2.0, 2.1 e 3.x. In questo modo verranno visualizzati, nel migliore dei modi, i formati originali delle animazioni. Tra i cassetti di servizio segnaliamo "Useful", in cui sono inseriti viewer per immagini e animazioni, oltre ai più noti decompattatori e filesystem per CD-Rom. La sezione riservata agli ospiti si divide tra i lavori di Les Dietz (quello di Rachel Raccoon) e Mark Stanley, che comunque non sono certamente il piatto forte della compilation, mentre in quella delle icone troviamo divertenti elaborazioni realizzate da Schwartz, riguardanti i suoi personaggi più noti, inoltre, non mancano simpatici background. Nel cassetto "3Drender" si possono trovare texture, oggetti per Imagine, LightWave e il vecchio Sculpt, che, incredibile ma vero, sta conoscendo una seconda giovinezza su Macintosh (piattaforma su cui era disponibile prima dell'era Amiga). Oltre agli oggetti sono presenti anche i relativi brush, tra questi abbiamo ritrovato con piacere le digitalizzazioni dei logo di A4000, A1200 e del monitor 1960. Le immagini sono in formato 16 colori, HAM, 24 bit, GIF e HAM8, un modo questo per soddisfare le esigenze di qualsiasi configurazione e piattaforma.
Amy the Squirrel, Sabrina, Juggette, Flip the Frog e altri personaggi sono i protagonisti degli archivi più ghiotti e ricercati, ovvero delle animazioni, per le quali sono presenti anche testi informativi. Tra le più note realizzazioni dell'autore americano, che vi ricordiamo vinse numerose edizioni del Bit Movie e a cui fu dedicata anche una personale, segnaliamo la serie oramai diventata mitica di Juggler e Juggette, Morphy (in versione AGA e ECS), A Day at the Beach e Quality Time, con protagonista la simpatica rana, oltre a Batman, Terminal (auguratevi di non ricevere mai le attenzioni dell'infermiera protagonista di questa divertente scenetta), Bai Masking e naturalmente anche Anti-Lemmin'. All'interno della directory delle animazioni, vi sono altri due cassetti, rispettivamente denominati "Aerotoons" e "Animfiles", il primo è dedicato alle avventure aeronautiche, tra le quali non manca "Vietnam Conflit" e "ShuttleCock", mentre nel secondo vi sono lavori di vario genere, con in più alcuni interessanti tutorial, ovvero parti incomplete di lavorazione, che propongono piccoli studi a due colori e prove di dialogo, rifinite successivamente in una e vera propria opera d'animazione.

Conclusioni

Anche se il CD risulta un po' datato, la collezione del materiale realizzato da Eric Schwartz è assolutamente da non perdere, sia che siate accaniti collezionisti, o semplici appassionati di materiale animato al computer. Il prodotto si è rivelato molto ben organizzato e tutto il suo contenuto può essere facilmente gestito direttamente dal CD. Per fare questo si deve eseguire l'apposito script d'installazione, che supporta anche la lingua italiana, e consente di non rendere definitivi i vari settaggi.



About

Nome prodotto:
Amy Resource Volume Sei

Produttore:
Interactive di Luca Danelon

Distributore:
Interactive
Via Bolzano, 2
33010 Feletto Umberto (UD)
Tel./Fax: (0432)57.50.98
URL: **http://www.amyresource.it**

Prezzo: 24.000 lire (circa).

Configurazione minima:
Amiga con CD-Rom.

A favore:
Completa installazione di Linux e la versione registrata del gioco Breathless, con sorgenti ed editor di livelli.

Contro:
Nulla di particolare.

Nome prodotto:
Eric Schwartz Productions CD Archive

Produttore:
Amiga Library Services
610 North School Road Suite 18
Chandler, Arizona 85224-3687
USA

Distributore:
Fractal Minds di Marco Kohler
Via Principe Eugenio, 23
00185 Roma
Tel. /Fax: (06)44.57.03.5
URL: **http://www.fractalminds.it**

Prezzo: 50.000 lire.

Configurazione minima:
Amiga con CD-Rom.

A favore:
Una raccolta delle migliori produzioni di Eric Schwartz, realizzate sino al 1995

Contro: Nulla di particolare.

Nonostante i problemi tecnici che hanno causato non pochi problemi ad Urban Muller, ecco non proprio puntuale un altro dei CD della serie Aminet

Aminet 22

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Rieccoci nuovamente a parlare di Aminet, che come molti di voi sapranno, è uno dei più grandi archivi di software di pubblico dominio e shareware esistenti. L'appuntamento con il consueto CD che racchiude tutto il software "uploadato" su Aminet questa volta però è arrivato con considerevole ritardo, un po' per colpa degli odiati problemi tecnici che hanno bloccato il nodo principale di Aminet per alcuni giorni, un po' per eccesso di zelo da parte di Urban Muller, che ha preferito aspettare prima di poter rilasciare un prodotto che potesse soddisfare il pubblico amighista sempre più attento e selettivo. Il CD che ci apprestiamo ad analizzare porta la data di Dicembre 1997, e contiene il software immesso su Aminet fino a tale data. C'é da dire che il ritardo nella pubblicazione non ha influito sulla quantità degli archivi né ha spezzato la continuità degli Aminet CD in quanto contiene archivi "uploadati" anche ben prima di tale data, quindi per dissipare eventuali dubbi possiamo tranquillizzare chi acquista regolarmente gli Aminet CD, che può essere sicuro di non essersi perso nulla del materiale presente in rete. Ma procediamo e vediamo quali sono gli archivi più interessanti di questo CD. Innanzitutto come da consuetudine oltre alla mole di software shareware è presente anche un programma commerciale registrato, questa volta il programma in questione è hi! **Wordworth 5SE**, la penultima versione di questo popolare programma di DTP. La Digita propone l'upgrade da questa versione alla 6 al prezzo di 20 sterline, ma l'offerta che può interessare maggiormente è la possibilità di acquistare Wordworth 6 Office al prezzo di 30 sterline, ottenendo quindi il package contenente Wordworth 6, DataStore 2, Organizer 2 e Money Matters 4. Senza dubbio si tratta di un'offerta interessante da prendere in considerazione. Una delle prime cose che si notano esplorando il CD è che un gran numero di archivi sono espressamente rivolti alle schede PowerUP, in particolare è presente la demo compatibile PPC di **WildFire** (provata su questo stesso numero di EAR da Paolo Griselli), un programma di gestione delle animazioni che sembra riscuotere consensi da ogni parte del mondo. Oltre a Wildfire sono presenti le versioni PowerUP della **Superview.library** e delle librerie per **Personal Paint** della "nostra" Cloanto. Procedendo nella directory "comm" non notiamo particolari novità, oltre al sempre presente Miami ed ai numerosi script Arexx per Yam. Sono presenti inoltre alcuni tool per la creazione di pagine Web come **MetalWEB**, il primo WYSIWYG (ossia "what you see is what you get" o meglio "quello che vedi è quello che ottieni") e WebFX. Fa capolino anche un nuovo programma di posta elettronica chiamato Eucalyptus, che per una volta utilizza le librerie ClassAct anziché le MUI, che promette bene, ma che è allo stato di alfa release ed è davvero molto instabile e al momento pressoché inutilizzabile. Nella dir disk/misc segnaliamo WorseFormat, un piccolo ma utile programmino che permette di formattare dischetti e hard disk danneggiati, coprendo i settori che presentano degli errori con dei file che fungono da "pezze" impedendo che il sistema vada a "sovrascriverli". Nella directory docs è presente la solita mole di riviste on-line, da non perdere poi la recensione dell'A1400T, il clone Amiga della Micronik ed un interessante



Urban Muller fa il giocoliere con degli HD in un filmato MPEG presente sul CD.



Immagine creata con Dpaint presente nel CD Aminet 22.



Tre Tamagotch i multitaskano allegramente sul Workbench

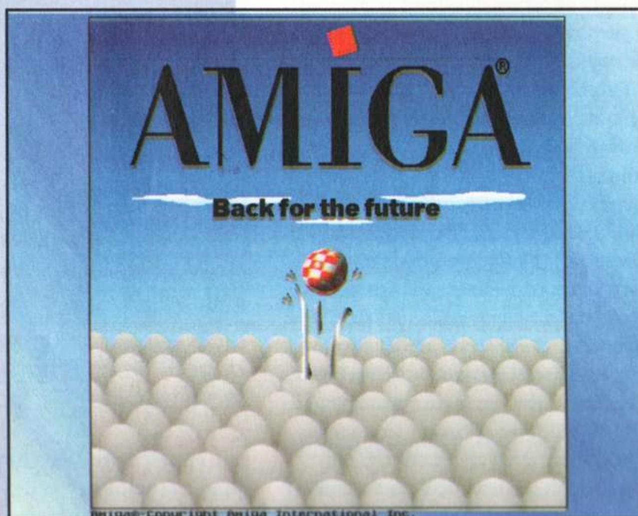
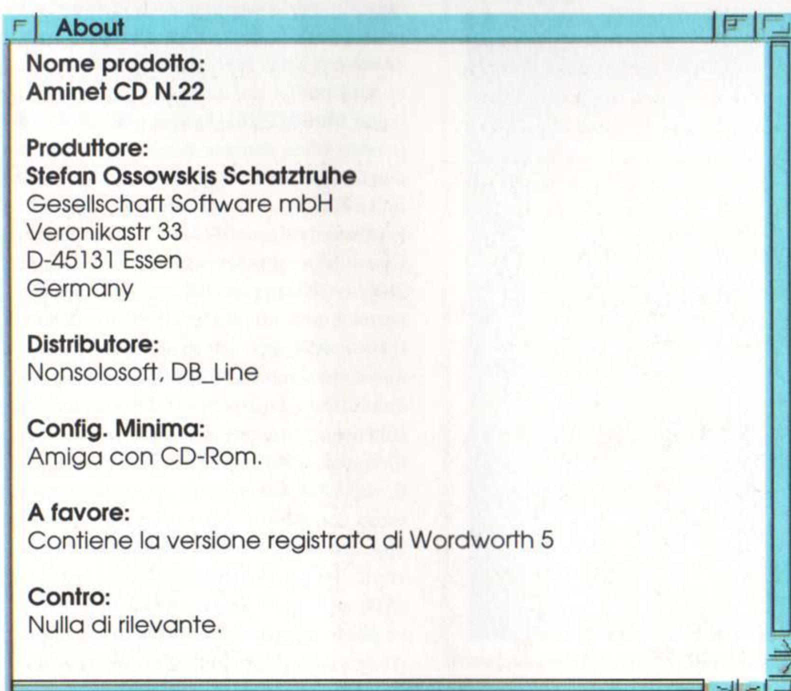


Immagine 2D presente nella directory pix/art del CD.



About

Nome prodotto:
Aminet CD N.22

Produttore:
Stefan Ossowskis Schatztruhe
Gesellschaft Software mbH
Veronikastr 33
D-45131 Essen
Germany

Distributore:
Nonsolosoft, DB_Line

Config. Minima:
Amiga con CD-Rom.

A favore:
Contiene la versione registrata di Wordworth 5

Contro:
Nulla di rilevante.

doc che parla delle "direttive di distribuzione" che la Commodore distribuiva ai negozianti per vendere il CDTV ai gonzi, senza dubbio un'altra prova della storica leggerezza della (un tempo) grande C. Un mercato in grande ripresa è quello dei giochi, e a dimostrazione di ciò troviamo particolarmente ricca la directory game, forte di 277 file per 144 megabyte. Degni di nota senza dubbio i demo di **6th Sense Investigations, Gloom 3, Blade e Pinball Brain Damage**. Sempre tra i giochi segnaliamo AmiBee, un porting del simpatico sparatutto che impazzava su Nintendo alcuni anni fa, dalla grafica "cartooneggiante" e lo stile giapponese. Non mancano ben quattro (!!) differenti versioni dell'odiatissimo **Tamagotchi**, chiamate rispettivamente AmiPet, AmiTamagotchi, Tamigatchi e AmiGotchi (che scioglilingua!). Passando ad argomenti decisamente più seri corriamo nella directory gfx, dove segnaliamo la versione 1.29 di **Picasso96**, la versione 27.0 della RTGMaster.library che supporta anche l'AGA, e il driver CyberGFX per il diffuso monitor Microvitec M1438. Nella directory hard sono invece presenti ben due progetti che spiegano come costruire un frame grabber parallelo e come interfacciare l'Amiga con le schede telefoniche basate su chip (quindi non quelle italiane) così da visualizzare il paese di provenienza e il credito rimasto, non c'é che dire, gli amighisti sono sempre capaci di stupire! Per quanto riguarda le directory mods e pix sono come al solito le più ricche con ben 458 files per 174 mega per la prima e 222 files per 225 mega per la seconda. La qualità dei mods in particolare ci ha colpito, infatti è possibile notare un aumento costante di quest'ultima, oltre al sempre maggiore numero di nuovi talenti musicali (ma anche grafici) anche italiani. Concludiamo con la directory util, che ancora una volta contiene un numero esageratamente alto (287 file) di utility, commodity e add-on per il Workbench. E' presente la versione 3.00 della bellissima commodity **MCP** alla quale moltissimi (come me) hanno affidato il controllo del proprio amatissimo Amiga. Una "chicca" italiana è MUI-ASL, una libreria scritta da Flavio Stanchina che ha lo scopo di sostituire i classici requester ASL con dei ben più gradevoli requester MUI.

Conclusioni

L'appuntamento con Aminet è come al solito interessante e ricco, ed è un acquisto sicuramente imprendibile per quanti non possono accedere ad Aminet attraverso la rete, o che non vogliono spendere soldi e spazio su hard disk attraverso lunghi download. La versione registrata di Wordworth 5 e l'offerta speciale della Digita rendono poi questo prodotto molto appetibile, il consiglio è quindi di acquistare Aminet 22 e di usufruire di questa offerta davvero interessante.



Quattro passi con uno dei primi software PPC compatibili. Dedicato essenzialmente all'editing professionale di sequenze animate, Wild Fire non impiegherà molto ad affermarsi come standard nel panorama Amiga

Wildfire 5 PPC

di **Paolo Griselli** (griselli@skylink.it)

Da tempo la demo di Wild Fire si aggira nei meandri di Aminet. Da tempo in molti si chiedono cosa faccia realmente. Di sicuro si sa solo che ha un'interfaccia particolare che impedisce un approccio immediato: premendo tasti chiave come Load o Save non accade niente... D'altra parte il file di descrizione che l'accompagna parla molto chiaro: Wild Fire promette effetti mirabolanti, transizioni fluide, sincronia con file audio e chi più ne ha più ne metta. Ma non basta. Di fatto Wild Fire è il primo software a supportare i nuovi processori PPC, con tutto quello che ne consegue in termini di super-prestazioni. Ora Wild Fire è nelle nostre mani. C'é pervenuto con un esaustivo manuale totalmente in lingua tedesca, ma comunque accompagnato da bellissimi screenshot...

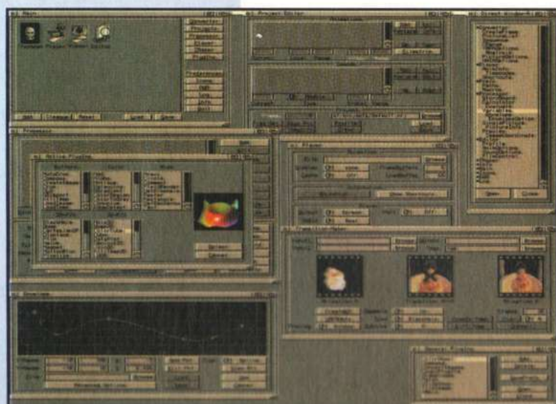
Quanto sopra scritto altro non è che la sequenza di osservazioni susseguitesi nelle nostre menti mentre ci preparavamo alla prova del programma. Se da un lato ci allietava l'idea di vedere finalmente funzionare un programma sui nuovi Amiga PPC, dall'altro ci si chiedeva quale psicopatico avesse progettato un'interfaccia così particolare. E non parliamo degli effetti "mirabolanti": se non si è in grado di caricare neanche un frame di un'animazione, su cosa li si può applicare.

Il problema in realtà sta tutto nel capire la filosofia su cui si basa Wild Fire. Una volta superato questo primo scoglio le cose incominciano a marciare. Con la documentazione, questa volta in Inglese, in formato **Amiga Guide** aperta sul Workbench posto in background, è possibile entrare velocemente nell'ottica del programma. Caricata la prima animazione ed applicati i primi effetti, ci si rende conto come in una manciata di minuti si abbia la possibilità di manipolare a piacere i propri lavori, creando ex novo sequenze veramente coinvolgenti. Wild Fire va solo capito: è un programma di nuova concezione estremamente potente e veloce. Nelle righe che seguiranno cercheremo di farvi capire, non solo come si presenta esteriormente, ma soprattutto come adattare il proprio metodo per meglio sfruttarne le funzionalità.

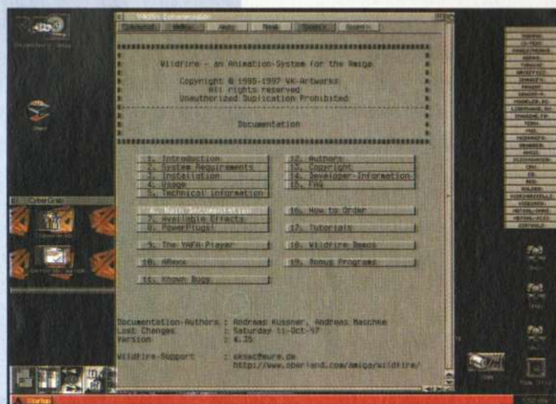
Distribuzione e requisiti minimi

Wild Fire 5 viene distribuito su un CD Rom contenente, oltre al software principale, anche utility di vario genere e progetti dimostrativi (animazioni, immagini, ecc.). Per farsi un'idea dei risultati ottenibili con WF, è sufficiente fare un doppio click sull'icona di una delle animazioni presenti sul supporto ottico: grazie alla velocità del nuovo formato Yafa, il file verrà letto direttamente da disco con una fluidità impressionante. La documentazione ufficiale, come anticipato, è su supporto cartaceo. Ben pochi comunque saranno gli utenti che potranno avvalersene, visto che la lingua adottata è il Tedesco. Un più stringato (ma non meno efficace) manuale d'uso lo si può trovare nel cassetto DOCS. Scritto questa volta in lingua Inglese, permette, grazie all'adozione dell'ipertestualità di AmigaGuide, l'esplorazione di tutte le feature di Wild Fire, il tutto con semplici click del mouse. Utilizzare il manuale in forma elettronica è risultato molto comodo, specie quando, nell'affrontare argomenti operativi, è stato possibile attivare macro e script ARexx premendo sui tasti **Example** relativi. L'installazione è facile, grazie all'utilizzo dell'installer standard Amiga, e personalizzabile a piacimento. Questo significa che è possibile istruire il software perché installi preview ad alto o basso numero di colori (da 4 fino a 24bit), gli eseguibili per la piattaforma preferita (senza FPU, con FPU o con PPC), in lingua Inglese o Tedesca. In linea di massima lo spazio su disco richiesto per un'installazione minima è di 20 Mb. Più del doppio ne servono per l'installazione massima. Sono consigliati inoltre almeno altri 100 Mb liberi come magazzino di lavoro per le proprie produzioni. Facciamo notare che lavorando in risoluzioni VHS (LowRes, Interlace, Overscan) in 100 Mb si sta veramente stretti. Le macchine che vogliono ospitare Wild Fire possono essere equipaggiate con tutti i processori Motorola a partire dal 68020 (anche senza FPU). La cosa bella è che se non si ricercano effetti particolarmente pesanti, è possibile lavorare agilmente con un A1200 base (dotato magari di qualche Mb di RAM in più). Gli utenti che però decidano di adottare Wild Fire per produzioni professionali, non potranno fare a meno di un processore 68040, di almeno 16 Mb di RAM e di un Gb di hard disk. I fortunati utenti di macchine PPC potranno finalmente sfruttare appieno la potenza del proprio processore, dato che tutti gli operatori, i plug in, le transizioni e quant'altro sono disponibili in formato nativo PPC 60x. Al "Computer 97", mostra mercato dedicata ad Amiga, abbiamo appurato cosa significhi operare in tempo reale su sequenze animate utilizzando Wild Fire in abbinamento ad una PowerUP 604 da 200Mhz.

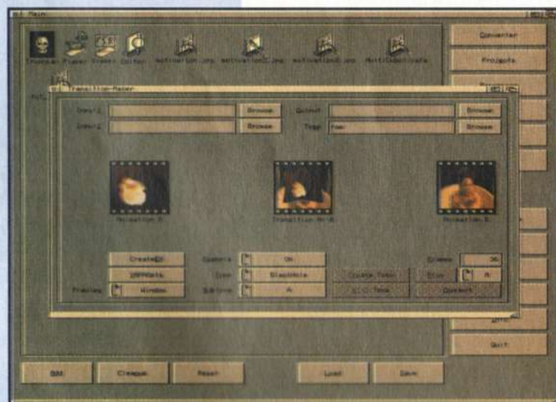




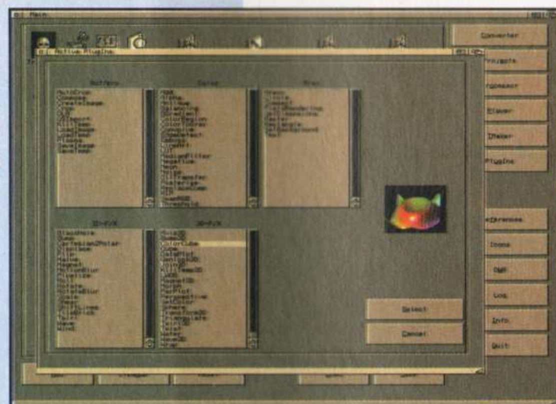
Una vista, in alta risoluzioni, delle finestre principali di Wild Fire



La documentazione AmigaGuid e aperta su Workbench



La finestra di controllo per le transizioni. In azione la preview animata a 24 bit dell'effetto



Tutti i possibili effetti 2-3D applicabili ad un range a scelta di fotogrammi della nostra animazione

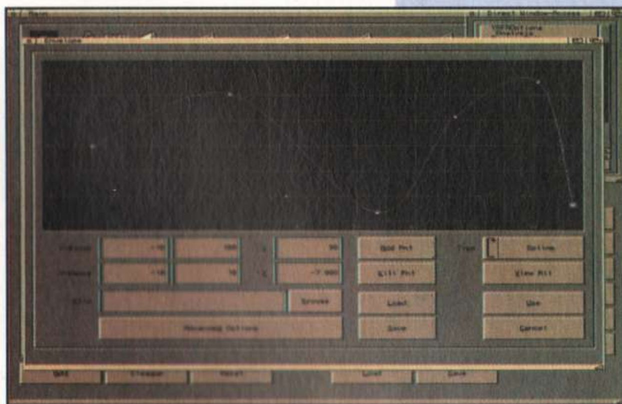
L'interfaccia di Wild Fire

Con un doppio click sulla sua icona, facciamo partire Wild Fire. Il primo istinto, una volta apparsa l'interfaccia del programma, è quello di aprire un file dimostrativo attivando il solito menù a tendina o premendo il tasto **Load** in bella evidenza nella parte bassa dello schermo. Risultato: non accade niente. L'approccio tipico dell'amighista medio nei confronti di Wild Fire non porta che ad un buco nell'acqua. Occorre, per andare avanti, riorganizzare le idee, ma soprattutto sbollire gli animi e leggere il manuale! Prima di analizzare il modo a cui accedere ai tool è bene spiegare come funziona l'interfaccia utente. La prima finestra che appare non è altro che una semplice pulsantiera che consente l'accesso alle diverse finestre principali. Le icone in essa presenti rappresentano due classi di elementi. Le prime quattro (standard) sono icone operative. Esse consentono di eseguire alcune operazioni elementari sui file che andremo a caricare (rappresentati ognuno con una propria icona). Disponiamo quindi di un **Cestino**, di un **Player** per animazioni, di un **Viewer** per immagini e di un editor di testi. Fatta eccezione per la prima, tutte le altre icone devono essere configurate (finestra PREFERENCES/Paths). Esse infatti richiamano i relativi programmi esterni (Yafa Player, CyberWindow, GoldED, ecc.) necessari per processare i vari tipi di file. Per concludere, la prima finestra consente semplicemente di caricare (tasto ADD) uno o più file da dare "in pasto" successivamente agli operatori più complessi. I gadget posti lateralmente permetto di accedere alle finestre principali dei moduli di Wild Fire. Parleremo più avanti di ciascun modulo. Per ora vi basti sapere che ciascuno di essi può essere considerato un programma a se stante ed indipendente, tanto più che puo essere eseguito in contemporanea con gli altri. L'interazione di tutti i moduli, sottomoduli e plug in costituiscono la forza di Wild Fire. Prima di passare all'azione chiariamo il mistero del tasto Load: tale tasto ha la sola funzione di caricare una configurazione di icone salvata in precedenza (tasto **Save**). Questo permette di rendere accessibile velocemente tutti i file necessari ad un progetto sul quale si sta lavorando da più giorni, direttamente all'attivazione del software. Semplice, nò?

I moduli di Wild Fire

Il primo gruppo di tasti posti nella parte alta a destra della finestra principale, permettono di accedere alle finestre dei moduli di Wild Fire. Fatta eccezione per la funzione **Player**, preposto alla semplice riproduzione di sequenze animate, i restanti moduli si accollano i compiti più pesanti. Il loro funzionamento si basa su un semplice concetto: data una o due sequenze di immagini in input (**Stream in**), dati uno o più buffer interni (8x2D e 4x3D) è possibile generare una sequenza in uscita (**Stream out**) diretta conseguenza dell'interazione delle precedenti componenti, grazie all'ausilio di operatori (2D e 3D), utilizzabili singolarmente o in concerto. In sostanza, se volete trasformare un'animazione (stream in) in fotogrammi singoli (stream out), lo potete fare agilmente senza l'ausilio di operatori aggiuntivi. Se invece volete, partendo da una animazione già assemblata e da una sequenza di immagini singole (stream in 1/2), ottenere una sequenza di fotogrammi (stream out) mappati su un cubo rotante, le cui facce rappresentano una transizione complessa (fade, pixelize, ecc.) tra i due "stream in", e chi ne ha più ne metta, **lo potete comunque fare**, sfruttando solo una minima parte delle potenzialità di Wild Fire. Tutto sta nel focalizzare cosa si vuole realmente

e quali strumenti scegliere per arrivare all'effetto. Di una cosa si può stare certi: non esiste lavoro che Wild Fire non possa affrontare. Vediamo ora i moduli nello specifico. Il modulo **Converter** accetta in ingresso un flusso di immagini in diversi formati (anche mpeg) e ne produce uno in uscita secondo varie modalità. Consente ad esempio lo splitting di un'animazione nei singoli fotogrammi, o la sua conversione in formato Anim5-7 o Yafa (proprietario). Converter può invocare il modulo **Processor**, grazie al quale è possibile applicare ad ogni fotogramma in ingresso un effetto particolare. Come vedremo più avanti, i parametri relativi ad ogni effetto sono controllabili con **envelope**, ovvero curve parametriche che rappresentano l'intensità della variabile lungo l'asse del tempo. Il modulo **Project Editor** permette l'organizzazione di un numero a piacere di animazioni in formato Yafa al fine di costruire un'unica sequenza dotata, se lo si desidera, anche di una sincronizzazione con file audio. Disponendo di macchine sufficientemente veloci e di hard disk capienti, è possibile visualizzare sequenze animate composte da un numero a piacere di singoli file Yafa residenti su disco senza soluzioni di continuità. Il modulo **Processor** raccoglie tutti gli operatori 2D e 3D applicabili allo stream. Grazie ad una intuitiva finestra di dialogo permette di creare script complessi nei quali e possibile invocare più operatori per applicazioni su un range a piacere di fotogrammi. Ogni operatore è comandato da variabili totalmente configurabili grazie agli envelope. Questo significa che è sufficiente disegnare una curva raffigurante l'intensità di un parametro rispetto al tempo per pilotarne gli effetti in animazione. Solo la pratica può



Grazia alle curve Envelope è possibile definire graficamente sul comportamento di una qualsiasi variabile di ogni effetto lungo l'asse temporale

farvi capire quanto potente sia questo strumento. Il modulo **Transition Maker** è preposto al mixing di due stream (animati o single frame), tramite 17 tipi di animazioni con i rispettivi sottotipi e modalità. Il totale esatto di varianti non lo abbiamo calcolato, tuttavia possiamo assicurarvi che è abbastanza elevato. Disponendo di schermi ad almeno 16 bit (CybergraphX e Picasso96) è possibile avvalersi di una preview animata raffigurante l'effetto che stiamo andando ad applicare. Concludiamo con il modulo di controllo per i **Plug In**. Tramite la sua interfaccia possiamo controllare, aggiungere o eliminare plug in esterni. Il fatto di poter disporre di questa forma di apertura verso l'esterno, assicura l'espandibilità delle potenzialità del programma in vista della mutazione delle esigenze dell'utente finale.

Usare Wild Fire

Una volta capitane la filosofia, Wild Fire diventa uno strumento potentissimo che perfettamente si adatta alle richieste dell'operatore ed alle potenzialità della macchina sulla quale gira. Non occorre disporre di sequenze animate per sfruttare Wild Fire: bastano due fotogrammi di riferimento per ottenere una transizione complessa a piacere. Se, d'altro canto, si vogliono montare filmati lunghi e pesanti, con transizioni complesse ed effetti speciali, l'unica cosa richiesta è la fantasia. Il formato Yafa, se utilizzato, consente grazie alla sua superiore agilità rispetto all'anim standard, la realizzazione ed il playback di animazioni limitate come dimensioni dalla capienza del supporto sulle quali vengono immagazzinate. Chi non avesse interesse ad visualizzare direttamente con Amiga i propri lavori, ha la possibilità di generare sequenze di singole immagini, riversabili a passo uno su videonastro, oppure trasferibili su altre stazioni per il montaggio. La preview a 24 bit aggiornata in tempo reale direttamente sullo schermo di Wild Fire permette la valutazione di ogni singola variazione dei parametri relativi all'effetto in via di applicazione. L'interfaccia, per finire, ha un design totalmente asincrono. Questo implica la possibilità di modifica in qualsiasi momento di ogni singolo anello del processo di produzione.

About

Nome prodotto: Wild Fire 5 PPC

Prodotto da: WK-Artworks

Distribuito da:
Oberland Computer
In der Schneithohl 5
61476 Kronberg/Taunus
Tel. (++49)6173-608-0
Fax. (++49)6173-63685

Prezzo: Dai 300/400 DM (versioni Amiga o PPC)

Configurazione richiesta:
Amiga dotato di 4Mb di RAM, 30Mb di spazio su HD, AmigaDOS 3.0 o superiore, processore 68020 (anche senza FPU) e CD Rom. Consigliati 16 Mb di RAM, 68040 o superiore (anche PPC), kickstart 3.1 e scheda grafica compatibile CybergraphX (o Picasso96), 1 Gb di hard disk

A favore:
Velocità, potenzialità e supporto processori evoluti. Innumerevoli sono gli effetti ottenibili grazie a moduli interni. Modularità ed apertura verso l'esterno. Design asincrono (0 wait state!)

Contro:
Documentazione non in lingua italiana (cartacea in tedesco, AmigaGuide inglese). Gestione degli Envelope migliorabile. Sarebbe gradita una time line sulla quale poter apportare direttamente le modifiche del caso

Concludendo

Superate le difficoltà iniziali, dovute più ad un approccio impulsivo che ragionato, Wild Fire si e dimostrato un software a dir poco rivoluzionario. Un'interfaccia così innovativa (non solo nell'apparenza) ed un paniere di effetti totalmente configurabili, ne fanno un'avanguardia nel mondo dell'effettistica applicata a sequenze animate. La totale apertura verso l'esterno (ARexx e Plug in), la sua modularità, il supporto di tutte le piattaforme Amiga (PPC compreso), sono solo alcuni dei punti forza di questo software così avanzato. Se questo è il nuovo corso della tecnologia Amiga, possiamo stare tranquilli.

la demo di WildFire è stata pubblicata sukl CD-ROM di Febbraio



Games Preview

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Natale è ormai archiviato così come la solita valanga di software rilasciato nel prolifico periodo di feste. Ma qualcosa di nuovo sta accadendo nel Pianeta Amiga, la valanga giocosa non accenna ad esaurirsi ed i nostri poveri computer rischiano di rimanerne sommersi!

Trapped 3

Gli Oxyron hanno appena pubblicato l'ottimo Trapped 2 che già si parla del suo seguito? Beh, pare proprio di si visto che la prolifica casa tedesca ha già in cantiere questo Fratzengeballer che avrà poco o niente a spartire con la saga di Trapped, almeno a livello di storyboard. Questa volta ci troveremo infatti nello spazio profondo immersi in un'ambientazione che ricorda molto da vicino la saga di Alien Breed. Lo scontro con il gioiello dei Team 17 (Alien Breed 3D 2) è praticamente inevitabile e sarà molto duro decidere chi tra i due resterà alla vetta degli sparatutto in 3D per Amiga (anche perché c'é un certo Quake che si interporrà nella lotta). Il demo che ci è pervenuto è quello presentato a Colonia in occasione di Computer 97. Il livello dimostrativo presenta la nuova ambientazione sci-fi del gioco con anche un po' di nemici decisamente agguerriti. Il motore 3D utilizzato è ancora quello di Trapped 2 che non è certo da buttar via ma, visto che gli Oxyron hanno promesso novità a non finire, non ci sentiamo ancora in grado di esprimere un giudizio. La prima impressione è quella di trovarsi di fronte ad un grandissimo gioco che darà non poco filo da torcere alla leadership di AB3D2 e potrà impensierire anche i Click BOOM ed il loro Quake di cui parliamo più sotto. Andando con ordine posso già annunciarvi la solita grafica molto ben curata ereditata da Trapped 2 sia per i paesaggi che per i nemici, è annunciato il supporto per le schede grafiche (oltretutto già presente in T2) ed è molto probabile una versione specifica per Power PC. I livelli presentano tutti i punti di forza delle precedenti fatiche della casa tedesca quali lens flares, sorgenti di luce, complessità delle stanze a livello poligonale molto elevata e tutta una serie di piccoli tocchi di classe che vanno ad arricchire un panorama già di per se molto roseo. Per giocare a questa meraviglia sarà necessario almeno uno 030 e 8Mb di Ram, queste non sono le specifiche minime ma vi posso assicurare che già così il gioco impegna molto il processore visto che gira anche in multitasking. Queste specifiche tecniche servono anche per avere una giocabilità decente in modo tale da permettere una mira ottimale degli avversari. Si può comunque scendere a patti eliminando i vari effetti speciali, riducendo le dimensioni della finestra (oltretutto il menù delle opzioni consiglia in automatico la risoluzione a seconda del processore installato) e aumentando quelle dei pixel in modo da ottenere un frame rate adeguato. Per poterci giocare dovremo attendere l'estate, quindi armiamoci di santa pazienza e cominciamo a mettere via i soldini.

Blade

Dopo le fumose e confuse notizie di fine anno che vedevano la Direct software cessare le proprie attività di sviluppatore software a vantaggio della neonata Alive Mediasoft, vediamo di fare il punto della situazione prima di parlare del loro titolo d'esordio che per pochi giorni non abbiamo fatto in tempo a recensire. La Alive Mediasoft è stata fondata da Steven Flowers il programmatore che stava portando avanti per conto della Direct la realizzazione di Haunted. La neonata casa inglese ha subito deciso di puntare in alto accaparrandosi i diritti di conversione di Doom 1&2 e di Phantasmagoria della Sierra. Oltre a questi titoloni la Alive ha cercato nuovi team di valenti programmatori che stessero realizzando qualche gioco di qualità e si è messa a disposizione come publisher. Da questa ricerca è scaturito Blade (assieme ad altri giochi di cui parliamo più sotto) di Mark Sheeky, un misto tra gioco di ruolo e arcade molto intrigante. L'ambientazione è quella fantasy con elfi, maghi, orchi e principesse. Noi ci troveremo alle prese con un party composto da maghi, guerrieri, ladri, elfi ecc... che dovremo guidare attraverso dungeon e villaggi per trovare tesori e sconfiggere nemici. Tutto ciò permetterà ai nostri eroi di guadagnare punti esperienza in modo da diventare più abili e potenti. La trama è molto ampia e varia lasciando molta libertà al giocatore cui è permesso portare a termine diverse campagne in maniera del tutto arbitraria. Questo è un grosso pregio visto che lascia molto spazio all'inventiva e alla curiosità del giocatore avvicinando molto Blade al concetto di "RPG da tavolo" dove il master decide molte volte "al volo" l'evolversi della vicenda. Tutto il gioco è visto in isometria con una prospettiva ed uno stile grafico che ricordano non poco le scene a terra del grande UFO: Enemy Unknown della Microprose. Tutto il gioco è governato via mouse ed è possibile compiere con molta naturalezza tutte le azioni concesse. Il livello demo è ambientato in un villaggio dove possiamo visitare tutte le case e parlare in libertà con gli abitanti. Il gioco richiede almeno un A500 con 1Mb di Ram anche se il gioco si autoconfigura per utilizzare AGA e memoria aggiuntiva e con 4Mb di Ram, HD e un A1200 potremo goderci grafica a 256 colori e dialoghi parlati. Il gioco permette anche di utilizzare anche routine di CPU+Blitter per muovere la grafica in maniera più fluida (non che sia lento, anzi!) con processori superiori allo 030. Il gioco è già disponibile da pochi giorni aspettatevi dunque una recensione sul prossimo numero.

Foundation

Ne abbiamo parlato pochi mesi fa proponendovi anche un'intervista a Paul Burkey ma Foundation sembra non voler vedere mai la pubblicazione. La data prevista per il rilascio sul mercato era Novembre ma pare che per alcuni problemi tecnici dell'ultima ora uniti ad alcune nuove aggiunte effettuate la data prevista sia slittata ora a Febbraio. Se tutto va bene quindi sul prossimo numero troverete una completa recensione del gioco. Ma torniamo a noi, perché questa nuova preview? Per il semplice motivo che ora abbiamo tra le mani una beta del gioco praticamente definitiva e ci pare giusto farvi sapere le nostre impressioni. Per il momento non c'é la presentazione sostituita da alcune immagini grafiche di grandissimo impatto che introducono nel mondo di Foundation, un arcipe-

lago di sette isole che noi dovremo conquistare totalmente. Il gioco è visto in prospettiva isometrica come in The Settlers o Populous, la grafica è veramente ottima con un gran numero di colori su schermo. A questo riguardo è doveroso ricordare che sul CD saranno presenti 3 versioni una per ECS una per AGA ed una per CyberGFX tanto per non scontentare nessuno. Tramite il mouse potremo controllare tutto ciò che riguarda lo sviluppo e la vita dei nostri cittadini. All'inizio sarà il caso di costruire alcune case tanto per non ritrovarsi tutti "vicini vicini" nel castello iniziale. A questo punto comincia a diventare indispensabile pianificare le nostre scelte tanto per non trovarsi a corto di materiale per la costruzione e di viveri sul più bello visto che nulla è infinito! Ad aiutarci nel difficile compito concorrono tutta una serie di grafici e tabelle molto facili ed intuitivi che ci permettono ti tenere costantemente sotto controllo l'evolversi della situazione. A questo punto si potrebbe continuare a costruire e svilupparsi in modo da creare un impero florido e potente ma come sempre in questi casi c'é qualcuno che decide di metterci i bastoni tra le ruote. Dovete infatti sapere che le isolette sono abitate anche da altre popolazioni che non staranno certamente con le mani in mano mentre noi ci rafforziamo. Quindi ad un certo punto ci troveremo a dover ingaggiare vere e proprie guerre con i nostri vicini per la supremazia sull'isola. Da segnalare a questo proposito la possibilità di controllare singolarmente ogni guerriero (o in tempo di pace ogni cittadino) un po' come avviene in giochi come Dune2 o Command&Conquer ma questa volta in maniera ancora più completa. Simpatico particolare è che i volti che vedremo apparire una volta selezionato un nostro cittadino sono quelli di tutti gli amighisti che hanno aderito al concorso indetto alcuni mesi fa dalla Sadeness inviando la propria foto. Passando al lato tecnico bisogna ammettere che si sono dati molto da fare con un'animazione iniziale con più di 800 fotogrammi, livelli generati a caso in modo da avere scenari virtualmente infiniti, spettacolari schermi di intermezzo renderizzati a 24bit, modo a due giocatori in split sccreen (molto bello e divertente), supporto per il gioco in rete e grafica in hi-res con effetti fumo, fuoco e ombre molto realistici. Da segnalare come il gioco giri su qualsiasi Amiga con almeno 2Mb di Ram e lettore CD 2X, e che su un banale 030 riesca a muoversi decisamente bene anche in alta risoluzione. Aspettiamo dunque a breve l'uscita di quello che si preannuncia come uno tra i "giochoni" dell'anno, cominciate a mettere via i soldi.

Doom

Dicevano che non si poteva fare, che Amiga non era capace di muovere tutta quella grafica, invece nel corso degli anni (ormai quasi cinque da quel lontano 1993) molti hanno dimostrato che anche su Amiga i giochi in 3D erano fattibili e non avevano nulla da invidiare alla controparte piciista. Ora la Id ha rilasciato come PD le sorgenti del capostipite di una lunga e fortunata serie, quel Doom che per primo ha intaccato la leadership della nostra amata macchina nel mondo dei videogiochi e che, per ironia della sorte, ora vi appare nel momento del rilancio. Ad appena tre giorni dal rilascio del codice sorgente sulla Rete già si poteva contare il primo porting per Amy a cui sono seguite presto altre versioni molto più veloci, ottimizzate e compatibili tanto che ora si possono



Prima immagine di Trapped 3, la grafica è sempre impressionante!



Frame tratto dall'evocativa introduzione di Blade...



La grafica di Foundation è sempre più convincente visto il supporto per le alte risoluzioni.



Doom su Amiga, in tutto schermo e si muove pure bene, notate l'armuccia che stringo tra le mani, fa un male...


Quake in tutto il suo splendore, pensate che tra pochi giorni potrete averlo sul vostro computer preferito!

utilizzare i . WAD (files di dati dei livelli di Doom) di entrambi gli episodi della saga. Su Aminet al giorno d'oggi si trovano almeno sei versioni del motore del gioco, personalmente ho provato AmiDoom e ADoom entrambe ottime conversioni sebbene la prima (che è stata una tra le prime ad apparire e richiede ancora ixemul.library e rtg.library) sia decisamente più lenta e limitata nelle opzioni. Il mio consiglio è comunque di provare a scaricare tutte le varie versioni per trovare quella più veloce e compatibile, al momento vi consiglio ADoom anche se da alcuni giorni sembra sparita da Aminet (!), questa versione è decisamente veloce permettendo di giocare in 1x1 a quasi tutto schermo con un refresh rate decisamente elevato su un normale 030/50Mhz, ricordatevi però che per giocare a Doom avrete bisogno almeno di (Mb di Ram e dei files . WAD originali della versione PC o Mac. Questa preview decisamente atipica si conclude con la notizia della commercializzazione da parte della Alive Mediasoft di un pacchetto comprendente Doom1&2 e i relativi . WAD più qualche extra. Al momento non si sa molto dell'operazione anche se i simpatici inglesi ci hanno promesso tutto il materiale a breve.

Quake

Prima del Nintendo 64, prima della Playstation. Con queste euforiche parole si apre la press-release della Click Boom. Ebbene si, gli amici canadesi alla fine ci sono riusciti, hanno convinto gli Id ad affidargli la conversione di uno tra i giochi più osannati degli ultimi anni, quel Quake che ha venduto milioni di copie in tutto il mondo grazie al mix riuscitissimo tra giocabilità e tecnica raffinatissima di programmazione. I dinamici canadesi lo avevano lasciato intendere già a Computer 97 che il loro prossimo gioco sarebbe stato questo, mostrando una demo già ad avanzato stadio di realizzazione, poi si sono susseguite le febbrili trattative con la Id che alla fine si sono concluse positivamente, tanto che l'uscita del gioco è per Febbraio quindi potrebbe essere già disponibile quando leggerete queste righe. Quake è un classico sparatutto in soggettiva che presenta un potentissimo motore 3D in grado di realizzare paesaggi molto complessi e realistici grazie anche ad un ottimo uso dell'illuminazione. Oltre a ciò tutti i nemici sono in 3D texture mapping garantendo una qualità eccelsa della grafica. A questo proposito anche le texture degli ambienti sono molto ben realizzate e d'impatto. La giocabilità è, almeno nella versione PC che comunque è del tutto identica a quella Amiga (che anzi presenta qualche chicca in più), elevatissima con ampi e tetri livelli da esplorare, pieni zeppi di nemici e di enigmi. La versione Amiga permetterà naturalmente l'accesso al gioco in Rete come avviene su PC e Mac oltre a ciò presenterà supporto per la localizzazione, interfaccia AREXX, possibilità di gioco in finestra o in schermo custom e altre piccole finezze assenti nelle altre versioni. Le richieste minime sono 68020 (!), fpu, 8Mb di Ram, CD Rom e 30 Mb su Hd. Di contro la configurazione consigliata è 68060, 16Mb di Ram e connessione ad Internet per il gioco in rete. Il gioco è annunciato per l'1 Febbraio 1998, speriamo che mantengano la promessa. Da segnalare anche il Quake TNT Pack un CD compilato dalla Click BOOM che conterrà oltre 600 Mb di livelli aggiuntivi, video clips, total conversions e altro solo per Quake.

Games News

Se la scorpacciata di questo mese non vi dovesse ancora soddisfare posso annunciarvi ancora alcuni titoli che vedremo molto presto sui nostri monitor. Parlo delle novità annunciate dalla Alive Mediasoft che dopo **Blade** di cui abbiamo parlato prima, sta portando a termine **The Haunted** un'avventura grafica a sfondo horror su due CD piena di grafica renderizzata e di spezzoni in FMV, **Gilbert Goodmate** una divertente avventura grafica nel classico stile Lucas prevista su CD sia per AGA che per ECS e **Goblin Tanks** un gioco abbastanza misterioso che al momento sta subendo un restyling completo della grafica. La Sadeness software ha finalmente concluso le trattative per la distribuzione di **Forgotten Forever** lo stupendo clone di Command & Conquer degli Charm Design e di **Dafel: Bloodline** di cui si conosce ancora poco. La Vulcan sta preparando anche **Desolate** un classico platform stile vecchi giochi della Psygnosis molto colorato che verrà distribuito solo su floppy in versione ECS. Continua intanto la crescita del software nostrano vista la nascita della Darkage Software che sta per portare a termine **Alive** un classico shoot'em up alla R-Type tecr.icamente impressionante visto il grandissimo numero di sprite su schermo, un clone di Sega Rally al momento in stadio ancora embrionale e **Oyup Oyup** un clone di Puyo Puyo un bel puzzle game per Megadrive. Avremo sicuramente modo di parlare ancora di questi giochi in futuro da segnalare in breve anche **Apasia** lo shoot'em up dei Digital Demons che continua senza sosta il prorpio sviluppo, **Bubble Heroes** degli Arcadia un clone di Puzzle Bubble, e **Quiet Please Tennis** che sta per essere ultimato dagli Spooky Fellows. Molto in breve visto che lo spazio è pochissimo vi annuncio **Evils Doom CD** nuova edizione su CD del grande RPG uscito l'anno scorso come shareware, **Claws of the Devil** un'avventura grafica sullo stile di Tomb Raider e **Car-Wars** sullo stile del criticatissimo Carmageddon questi tre giochi verranno distribuiti dalla Titan, da segnalare che gli ultimi due richiederanno come specifiche almeno 040, AGA, 8Mb di Ram, HD e CD con consigliati PPC e scheda grafica (!). Ultima news riguarda **Blitz Bombers** il pluriritardato clone di Bomberman che è stato distribuito gratuitamente su Aminet in forma completa. Voglio lanciare anche un appello, gli autori di Fortress of Fear stanno cercando validi grafici per portare a termine il loro gioco, vi prego di mandarmi una mail se siete interessati così vi potrò mettere in contatto con gli autori.

Conclusioni

Per questo mese è tutto (vi pare poco ?). Aspetto di vedervi alla prossima edizione di Pianeta Amiga. Gli organizzatori non sono ancora in grado di dirci se si terrà ad Aprile (anche se lo ritengono molto difficile) o a Settembre (molto più probabile). Una cosa è certa. Noi ci saremo.



Trucchi & Barbatrucchi

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Siccome scrivere un piccolo cappello introduttivo per questo piccolo box è ormai impossibile (a mano di non ripetere sempre le solite cose), lascio perdere e passo la parola ai trucchi, visto che sono loro ciò che vi interessa se state leggendo quì e non certo i miei sproloqui...

Civilization

Il grande classico della Microprose ha al suo interno qualche simpatico trucchetto che vale la pena di provare. Nella versione ECS premendo SHIFT e contemporaneamente la sequenza 1234567890T avrete a vostra disposizione l'intera mappa di gioco. In entrambe le versioni invece premendo ALT e R potrete cambiare a casaccio le personalità dei leader, non sarà proprio un trucco ma potrebbe essere divertente.

Colonization

Già che c'eravamo vi presentiamo un trucco anche per il secondo capolavoro di Sid Meier. Forse molti di voi già sapranno che chiamando la prima colonia CHARLOTTE riceverete un congruo extra di 50000$ però se ad un certo punto le cambiate nome e ne costruite un'altra chiamata sempre CHARLOTTE avrete ancora 50000$ e, se ciò non bastasse, basterà distruggere la nuova colonia per ritrovarsi con ben 500000$ in tasca, non male!

Alien Breed 3D

Visto che ho ricevuto un paio di mail che mi richiedevano i codici per questo grande sparatutto in 3D ho ben pensato di accontentare i nostri lettori..

Livello
2-"KOOPAMFJFFNNFFFF"
7-"KKKOIGKLFEJNFEMN"
12-"LPKOCOKLFEIJNFLJ"
3-"OKOOEGBLBENNFFFF"
8-"PPKKIOKLFFINNFKN"
13-"PLKOKEKLFEIJNFLJ"
4-"KPKOEOLLBENNFEMN"
9-"LLKOCEKLFEIJNFLJ"
14-"OOKOKMKLFEIJNBKJ"
5-"PLKKMELLFENJFEMN"
10-"LOKOCMKLFEIJNFLJ"
15-"LKKOKGKLFEIJNBKJ"
6-"POKKIMKLAENJFEMN"
11-"PKKOCGKLFEIJNFLJ"
16-"OPKOKOKLFEIJNBKJ"

Cannon Fodder 1 & 2

I due mitici giochi di John Hare e soci, che proprio in questi giorni sono stati riproposti dalla Guildhall su CD, hanno al loro interno un paio di simpatici trucchetti. Innanzitutto basta salvare una partita con il nome di JOOLS per avere dei soldatini molto più agguerriti, anche se questo trucco non mi è mai sembrato molto utile. Molto più interessante è la possibilità di accedere ad un menù segreto solo cliccando sull'icona di caricamento e tenendo premuti entrambi i tasti del mouse per circa 5 secondi. A questo punto potrete decidere tra un opzione per HARDMAN (cioè un livello di difficoltà più elevato) oppure la possibilità di saltare i livelli.

Theme Park

Per tutti coloro che si trovano in difficoltà con il grande manageriale dei Bullfrog sarà un sollievo sapere che dando come proprio soprannome MIKE nella schermata iniziale potremo ottenere simpatici aiuti semplicemente premendo:

C - per ottenere 100000£ in più
I - per vedere tutti i tipi di piste
Z - per avere disponibili tutte le piste
X - per ottenere tutti i negozi

Se tutto ciò non vi dovesse bastare sappiate che basterà chiamare il parco **Flight Sim** per partire con 200000£ al posto delle solite 130000.

Master Axe

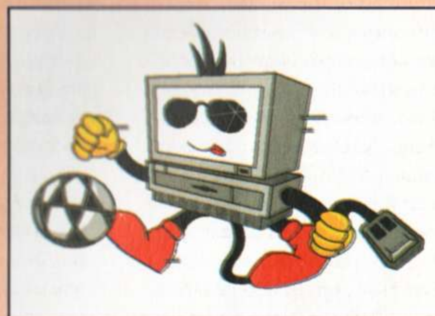
Il discreto picchiaduro della Epic/Islona recensito proprio lo scorso mese possiede alcuni simpatici trucchetti, vediamo un po'...

UUDD - per il Turbo Mode
RRDDD - per il Power-Up Mode
UULLRR - per avere più sangue e splatter
UDLR - ombre dei personaggi
RULULL - segreto (??)
DDLLRRRV - ridimensiona i personaggi
LRLR - per lo Slow Motion Mode

Mi stavo dimenticando di dirvi che bisogna mettere il gioco in pausa (premendo P) prima di inserire i codici. Grazie a Mr. Vince Pike patron della Epic per il trucco.

Bye

Vi saluto e corro a bermi un mezzo litro di bicarbonato per smaltire il "mega-cenone" di ieri sera, BLURP!, ehm... scusate. Ci vediamo il mese prossimo.



Games Review

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Mese ricchissimo di grandissimi giochi! Finalmente il nostro amato Amiga comincia a rialzare la testa dalla polvere dove l'avevano gettato le scelte sconsiderate di alcuni cosiddetti manager di mamma Commodore. La cura Gateway comincia a funzionare visto che mai come in questi ultimi tempi si è visto software di qualità così elevata. Ma andiamo con ordine e partiamo da quello che è sicuramente il gioco dell'anno, almeno nel campo delle avventure, il mitico...

MYST

La Click BOOM alla fine c'é riuscita, il sogno di molti amighisti è finalmente realtà grazie all'intraprendente casa canadese che ha dimostrato che ancora una volta l'Amiga può fare tutto ciò che fanno gli altri e anche meglio! Partiamo dall'inizio, tutto è cominciato circa due anni fa quando su Aminet apparve una demo illegale di Myst, programmata da un appassionato amighista che voleva dimostrare che anche sulla nostra bistrattata macchina un gioco del genere era possibile. Naturalmente, vista l'illegalità della conversione, la demo venne subito ritirata ma ciò non servì a placare le discussioni che si erano create. In un periodo di declino verticale qualcuno era riuscito a ridare la speranza al popolo amighista che ora voleva assolutamente quel gioco. Proprio in quel periodo la Click BOOM aveva finito di scrivere il suo primo gioco, quel Capital Punishment che si sarebbe subito imposto come uno tra i migliori giochi della stagione grazie alla tecnica invidiabile e alla giocabilità elevatissima facendo la fortuna degli intraprendenti canadesi. Grazie alle ottime vendite del loro primo gioco avevano capitali a sufficienza per poter puntare in alto e pensare ad acquistare i diritti di conversione di qualche gioco. In maniera praticamente automatica venne scelto Myst visto il grande interesse suscitato dalla conversione illegale e alla relativa facilità del porting. Dopo alcuni mesi di programmazione siamo finalmente arrivati alla data odierna quando la Click BOOM ha finito il lavoro e ha pubblicato l'avventura più venduta della storia, almeno su PC e Mac e speriamo anche su Amiga. Dopo questi cenni di storia, partiamo con la recensione. Innanzitutto Myst richiede un Amiga di media potenza con almeno 8Mb di Ram e lettore CD anche se è consigliato almeno uno 030 per aumentare la fluidità del tutto (specialmente dei filmati), quindi se non avete queste caratteristiche provvedete subito ad "upgradare" il vostro sistema visto che stanno diventando uno standard. Il gioco si basa su schermate statiche di incredibile fattura tutte renderizzate che riescono a simulare il movimento attraverso la misteriosa isola dove è ambientato il gioco. A queste vanno aggiunte moltissime scene animate in Quick Time che servono non solo da contorno all'azione ma anche come aiuto per poter proseguire nella risoluzione dei moltissimi enigmi che troviamo nell'isola. Tutte le immagini e le animazioni sono in true color quindi la versione AGA adotta sistemi di retinatura per diminuire i colori anche se la differenza non si nota, resta da dire che la versione CyberGFX è stata distribuita proprio in questi giorni tramite il sito della Click BOOM e quindi tutti i possessori di schede grafiche potranno bearsi dei 16 milioni di colori. Oltretutto la grafica è in 640x400 quindi è quantomeno consigliato l'utilizzo di modi grafici quali il DBPal (supportati e sceglibili a piacere tramite un comodo requester) per non rimetterci gli occhi a causa dello sfarfallio dell'interlace. Il lato sonoro è assolutamente fantastico con una grande quantità di effetti sonori perfetti e evocative musiche che accompagnano l'azione sottolineando perfettamente l'atmosfera di mistero che aleggia nell'isola. Tutto il sonoro è a 16 bit e tramite l'utilizzo dell'AHI è possibile utilizzare tutte le schede sonore oltre ai modi a 8 e 14 bit di Paula. Il gioco di per se è particolare, infatti già all'epoca della sua uscita sugli altri formati molte polemiche si erano levate sulla sua effettiva giocabilità poiché per molti non era altro che un bel slide show. A questo proposito mi permetto di dare la mia personale impressione, Myst mi ha colpito sin dall'introduzione visto l'accostamento perfetto tra suono ed immagini che prosegue durante tutto il gioco. Il divertimento è elevato grazie al grande numero di enigmi da risolvere e alla voglia di andare avanti che dopo ogni scoperta ci pervade. Sinceramente le polemiche sorte in questi giorni anche nella scena Amiga sull'effettiva giocabilità del titolo sono alquanto sterili, penso che molti si ricordino le notti insonni passate davanti alle avventure testuali dei primi anni 80 su Spectrum o C=64, quello che spingeva ad andare avanti era l'atmosfera ed il gusto di scoprire che ci trasmettevano quelle frasi in inglese, quì al posto del testo abbiamo delle immagini e delle animazioni che coinvolgono ancora di più la nostra immaginazione.

Conclusioni

Myst è o no un capolavoro? La conversione lo è sicuramente visto che è indistinguibile dalle controparti PC e MAC. Quindi tanti complimenti alla Click BOOM per l'ottimo lavoro svolto. Quello che più ci preoccupa è l'effettiva giocabilità che almeno personalmente ho trovato elevatissima. Sul piatto della bilancia va anche messo il fatto che Myst è il primo vero titolo multimediale per Amiga a veder la luce e quindi dovrebbe obbligatoriamente far parte della softeca di ogni serio amighista. Il mio consiglio è di acquistarlo visto che merita veramente e anche per sostenere i coraggiosi canadesi che meritano tutto il nostro aiuto.

Giudizio: **Ottimo**

Final Odyssey

Ennesimo gioco della Vulcan sempre nella Mega Series quindi su CD. Final Odyssey è un classico arcade adventure sullo stile di Chaos Engine ambientato nel mitologico labirinto del minotauro. Noi ci troviamo a controllare il classico cavaliere senza macchia e senza paura che con la sua fida balestra deve liberare le ragazze offerte in sacrificio uccidendo allo stesso tempo il mostro. Questi fatti sono raccontati nella discreta introduzione renderizzata che fa da preludio all'azione. Una volta giunti al gioco vero e proprio ci stupisce subito la cura riposta nella realizzazione grafica che sebbene sia in 2D isometrico con una visuale alla Chaos Engine, presenta tantissimi dettagli e colori su schermo. Lo scrolling è molto fluido anche con molti nemici su schermo e anche le animazioni sono molto ben realizzate sia per lo sprite principale che per i nemici. Sono presenti anche molti tocchi di classe

come le frecce che si conficcano nei muri e la possibilità di distruggere elementi del fondale come gli specchi nel primo livello. Il sonoro è composto da effetti sonori molto validi ed è presente anche una colonna sonora cantata ascoltabile separatamente di discreta fattura. La giocabilità è su buoni livelli visto che l'azione non conosce mai pause ed il protagonista risponde molto bene ai nostri comandi. Oltre a ciò anche la struttura super-collaudata dell'azione garantisce una buona dose di divertimento. In fin dei conti tutto il gioco si basa sul classico enigma degli interruttori contornato da un po' di azione sparatutto. I livelli comunque sono abbastanza ostici già dall'inizio garantendo una longevità elevata.

Conclusioni

Per concludere questo Final Odyssey ci è piaciuto abbastanza grazie alla giocabilità discreta e al buon numero di livelli. Ci sentiamo di raccomandarlo a tutti i patiti degli arcade adventure che rimpiangono le "partitone" a Chaos Engine. Il supporto digitale è sfruttato discretamente e si nota un certo progresso rispetto ai primi titoli della serie, cosa che fa molto ben sperare per le prossime uscite (Genetic Species e Hellpigs). Continua così Vulcan...

Giudizio: **Molto Buono**

The Shadow of the Third Moon

Il titolo d'esordio dei Black Blade Design è finalmente tra noi, lo abbiamo atteso per mesi seguendone con trepidazione lo sviluppo e finalmente la Titan ha deciso di pubblicarlo. Il successo è stato istantaneo visto che già alla presentazione avvenuta alla fiera di Colonia sono state vendute ben 750 copie (!) testimoniando che il software di qualità può ancora vendere bene su Amiga. Questo successo sta ancora continuando in tutto il mondo dove TSOTTM sta riscuotendo riconoscimenti su tutte le riviste del settore. Grande merito quindi ai ragazzi della Black Blade che hanno saputo creare un grandissimo gioco rischiando in prima persona impegnandosi in lunghi mesi di programmazione. Il gioco è solo su CD e richiede almeno 4Mb di RAM e HD per funzionare anche se è consigliato almeno uno 030 per godersi la potenza del motore grafico. Nel gioco vero e proprio dovremo controllare un aereo futuristico che, nel classico stile dei simulatori di volo, avrà tutta una serie di missioni da completare aiutato dal micidiale arsenale che si porta al seguito. Come sicuramente saprete tutta l'azione è visualizzata tramite il 3D-tis il potentissimo motore voxel dei BBD che permette una rappresentazione veramente realistica del paesaggio circostante con montagne, valli e laghi. Su questo scenario si muovono le navicelle nemiche che cercheranno di difendere le varie installazioni terrestri che ci troveremo via via a dover distruggere. La fluidità del tutto è sconcertante e oltretutto la rappresentazione grafica è quanto di più realistico e spettacolare si sia mai visto in un simulatore di volo per Amiga. Oltre a questo sono da segnalare le stupende schermate di intermezzo renderizzate in alta risoluzione che sono la vera ciliegina sulla torta. Il sonoro oltre ai soliti effetti, presenta le stupende tracce audio dei The Sound Wavers che accompagnano l'azione grazie al supporto per il CDDA (cioè il sonoro viene trasmesso ad Amiga che lo mixa e lo trasmette dalle uscite tradizionali,



Questo è l'inizio della nostra avventura, cosa ci aspetterà nell'isola di Myst?



Notate la grafica, no dico, avete mai visto qualcosa di simile sui vostri monitor?



Decisamente bella la grafica di Final Odyssey, anche il gioco non è malaccio.



Una delle tante schermate di intermezzo di TSOTTM, notate il sapiente uso del rendering!



Volare oh, oh... Ehm, mi sono lasciato andare ma come si fa a resistere davanti a tanta perfezione grafica.



PowerBall, divertente giochino degli Skywards, a quando qualcosa di più impegnativo?

About

Nome prodotto: Final Odyssey

Produttore:
Vulcan Software

Sito WEB:
http://www.vulcan.co.uk

Distributore:
NonSoloSoft
Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Tel. 011/9415237
Fax. 011/9415237
e-mail: solo3@chierinet.it

Configurazione minima:
Qualsiasi Amiga con HD, CD 4x e 2Mb di Ram.

A favore:
Bella la grafica, discreto il sonoro e buona giocabilità.

Contro:
Lo schema di gioco è un po' datato.

Nome prodotto: Gloom 3

Produttore:
Epic Marketing/Guildhall

Distributore:
NonSoloSoft
Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Tel. 011/9415237
Fax. 011/9415237
e-mail: solo3@chierinet.it

Configurazione minima:
Qualsiasi Amiga con CD e 2Mb di Ram.

A favore:
Grande numero di livelli, buona gicabilità.

Contro:
Grafica spartana.

anche se per questo serve un lettore che supporti questa opzione). Il gioco abbonda di opzioni permettendo lo sfruttamento delle schede grafiche tramite CyberGFX, di scegliere varie routine di chunky to planar per ottimizzare la velocità sul proprio sistema, di utilizzare due set di oggetti a seconda della RAM presente, di diminuire la qualità del rendering del paesaggio, di escludere i vari (e spettacolari) effetti di fumo e trasparenza oltre a diminuire la grandezza dello schermo. La giocabilità è elevatissima e tutti gli appassionati di simulatori di volo non potranno che innamorarsene grazie anche alla varietà delle missioni. Anche i neofiti del genere troveranno pane per i loro denti visto che ci sono ben 4 livelli di difficoltà per permettere a tutti di giocare e di divertirsi.

Conclusioni

Grande questo gioco, ci sentiamo veramente di consigliarlo a tutti visto che merita di essere acquistato non solo per la sua qualità elevatissima ma anche (come dicevo prima per la Click BOOM) per sostenere i suoi coraggiosi programmatori che oltretutto sono anche italiani. Questo mese dovrete rompere il salvadanaio ma vi assicuro che quando avrete tra le mani Myst e TSOTTM sarete certi, come lo siamo noi, che la rinascita di Amiga è ormai avvenuta e oltre a ciò vi divertirete per molto tempo.

Giudizio: **Ottimo**

Gloom 3: Ultimate Gloom

Gloom è stato il primo vero tentativo di riportare su Amy ciò che aveva rivoluzionato il mondo: Doom. Tecnicamente il primo Gloom era molto ambizioso visto che sfruttava il chunky copper per ricreare un ambiente tridimensionale molto veloce anche su macchine lente come gli A1200 di base. Quello che rese però formidabile questo gioco non era tanto l'aspetto tecnico quanto la fantastica giocabilità che riusciva a superare anche quella del capolavoro degli Id. Visto il grandissimo successo riscosso dal gioco videro la luce diversi seguiti: Gloom 2 solo su CD32 e Gloom Deluxe che introduceva alcune importanti innovazioni quali nuove routine di chunky to planar, supporto per gli I-Glasses e altri piccoli miglioramenti non ultimo il supporto di tutti gli Amiga (ECS, AGA e CyberGFX) con almeno 68020. Dopo circa un anno di silenzio la Guildhall è ritornata alla carica con questo terzo capitolo della saga che punta a bissare il successo dei predecessori. Nel CD troveremo ben 50 nuovi livelli e 10 livelli "zombie", nuovi effetti sonori e nemici, nuove routine 3D molto più veloci, molti più colori rispetto

About

Nome prodotto: Myst

Produttore:
Click BOOM/PXL Computer

Sito WEB:
http://www.clickboom.com

Distributore:
NonSoloSoft
Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Tel. 011/9415237
Fax. 011/9415237
e-mail: solo3@chierinet.it

Configurazione minima:
Amiga AGA con HD, CD 4x e 8Mb di Ram.

A favore:
Stupendi grafica e sonoro, coinvolgente la storia.

Contro:
Nulla in particolare.
Nome prodotto: TSOTTM

Nome prodotto:
The Shadow of the Third Moon

Produttore:
Black Blade Design/Titan

Distributore:
NonSoloSoft
Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Tel. 011/9415237
Fax. 011/9415237
e-mail: solo3@chierinet.it

Configurazione minima:
Amiga AGA con HD, CD e 4Mb di Ram.

A favore:
Ottima la grafica e il sonoro, molto divertente.

Contro:
Nulla in particolare.

ai predecessori e tutto il divertimento dei precedenti episodi. Graficamente questo terzo episodio ci pare un gradino sotto i precedenti visto che le texture sia dei pavimenti che delle pareti sono molto più semplicistiche e spartane. Anche i nemici sono animati in maniera più approssimativa e sebbene una volta uccisi ci gratifichino con la solita esplosione sanguinolenta sono sempre meno convincenti dei vecchi soldatini. Il sonoro è rimasto pressoché invariato se escludiamo le poche musiche di introduzione. Invariate anche le armi. La configurabilità non è variata quindi è su livelli molto alti permettendo a tutti di sfruttare a pieno il proprio sistema. La giocabilità è su buoni livelli anche se ci pare che il design dei vari stage sia un po' più approssimativo, infatti non garantisce una curva di difficoltà costante cosa che potrebbe scoraggiare più d'uno.

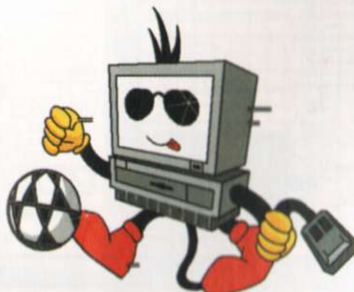
Conclusioni

In definitiva Gloom 3 ci è parsa una spericolata operazione commerciale per riesumare il vecchio successo e camuffarlo (con un po' di grafica in più) per un titolo nuovo. Certamente il gioco non è malaccio e se vi sono piaciuti gli altri due episodi troverete un valido acquisto anche questo, ma considerando le prossime uscite quali Genetic Species, Brain Killer e soprattutto Quake ci sembra un po' azzardato consigliarvi l'acquisto di questo gioco.

Giudizio: **Sufficiente**

Mini Speciale Skywards

Questo giovane team italiano è responsabile di uno tra i più bei giochi di tennis mai programmati, il demenziale **Mikro Mortal Tennis** che proprio pochi mesi fa è stato distribuito gratuitamente tramite Amy Resource 5. In questi giorni ci è giunta una demo del loro prossimo gioco **PowerBall** un classico puzzle game che non ha certo pretese di stupire per la sua grafica eccezionale o per il sonoro orchestrato ma che si pone il solo compito di divertire il giocatore. PowerBall è diviso in 80 livelli (anche se il loro numero è virtualmente infinito visto il comodissimo editor accluso) di crescente difficoltà in cui dovremo comandare una pallina rimbalzante che deve cozzare contro tutti i mattoncini che compongono lo schema al fine di distruggerli liberando il livello. A complicare il tutto ci sono trappole, mattoncini di diversi colori e altre diavolerie che si incontrano proseguendo nell'azione. Il gioco, come avrete intuito, è molto semplice ed immediato grazie anche ad un ottimo design dei vari livelli. PowerBall funziona su qualsiasi Amiga con almeno 1Mb e sarà probabilmente distribuito in Italia dalla neonata Darkage Software. Altri progetti riguardano Blarg! un clone di Puzzle Bubble di cui si sa ancora poco e un'avventura grafica per PC con musiche di FBY che molto probabilmente verrà portata anche su Amiga. Buon lavoro ai volenterosi ragazzi napoletani, speriamo di avere vostri nuovi giochi presto.



Conclusioni

Bene ragazzi, sono veramente soddisfatto, questo è probabilmente il miglior mese da quando sono ad EAR visto il numero di novità presentate e soprattutto la loro qualità. Ciò che un tempo era impensabile si sta realizzando e giochi come Myst, TSOTTM, Quake, ecc.. stanno portando Amiga verso il nuovo millennio invogliando tutti a continuare a crederci e ad upgradare verso il Power PC. Sono sicuro che questo trend positivo continuerà anche i prossimi mesi. Ci vediamo il prossimo numero con Blade, OnEscapee e altre grandissime novità.



Dopo A-Max venne Shapeshifter... e dopo? Nulla sembrava contrastare il migliore emulatore MAC per personal computer (inteso come "computer da casa") che come un perfetto "infiltratore" ha fatto tremare anche la grande e inossidabile Apple. Ma ecco che dopo qualche hanno ti spunta...

Fusion 2.0

di **Maurizio Bonomi** (bonomi@skylink.it)

Eccoci ad affrontare assieme la prova di una delle più importanti alternative allo strapotere di Shapeshifter. Questo programma, nato dalla mente "creativa" di Jim Drew, il papà della Emplant e di PCX (un programma per emulare un PC-PENTIUM), si pone come la VERA alternativa al celebre emulatore di Christian Bauher, configurandosi come prodotto completamente commerciale e professionale. La Blittersoft (il distributore europeo) non prevede alcun tipo di DEMO-copy né di TRIAL-version, visto anche il basso costo del programma. Le differenze principali che contraddistinguono questi due emulatori sono riscontrabili sia nella tipologia dell'emulazione stessa che nelle prestazioni. Il confronto nasce solo con la descrizione accurata delle caratteristiche del programma in esame, visto che Shapeshifter lo conosciamo bene. In questa prova cercherò di mostrarvi cosa realmente può e cosa non è in grado di fare il programma. Partiamo subito...

Installazione

Il programma è giunto in redazione in una confezione da CD; "un abbaglio" visto che il programma è sul dischetto. Nessuna traccia né di manuale né di alcun tipo di documentazione scritta. L'installazione è relativamente semplice e avviene attraverso il solito INSTALLER della Commodore. il programma è composto da: un'eseguibile, alcune librerie di supporto all'emulazione, e un file in formato amigaguide che rappresenta la vera e propria documentazione.

La documentazione è ben scritta anche se il supporto cartaceo è sempre più gradito e gradevole. Se si possiede una stampante è sicuramente meglio farsi un manuale cartaceo accessibile anche lontano dal computer.

L'unico file mancante, per ovvie ragioni di copyright è l'immagine della ROM di un Macintosh. Per procurarsi questa componente fondamentale è necessario possedere un computer di casa Apple e, tramite un tool dedicato fornito insieme al programma, creare una copia esatta della sua ROM.

Questa operazione richiede alcune indicazioni particolari. Per esempio se si possiede un A1200 con 68030 è necessario procurarsi o possedere un MAC dalle eguali caratteristiche hardware. Se si prova ad usare una ROM per 68030 su un Amiga con 68040 si avranno dei problemi di compatibilità molto evidenti e fastidiosi oltre che ad un decremento sensibile delle prestazioni.

Se al contrario si cerca di usare una ROM 68040 su un sistema con 68030 l'emulatore non partirà neanche. Le dimensioni corrette delle immagini ROM da usare sono: 512Kbyte per i sistemi 68030, 1024Kbyte per i sistemi con 68040/60. Le ROM dei PowerPC sono, chiaramente, inutilizzabili.

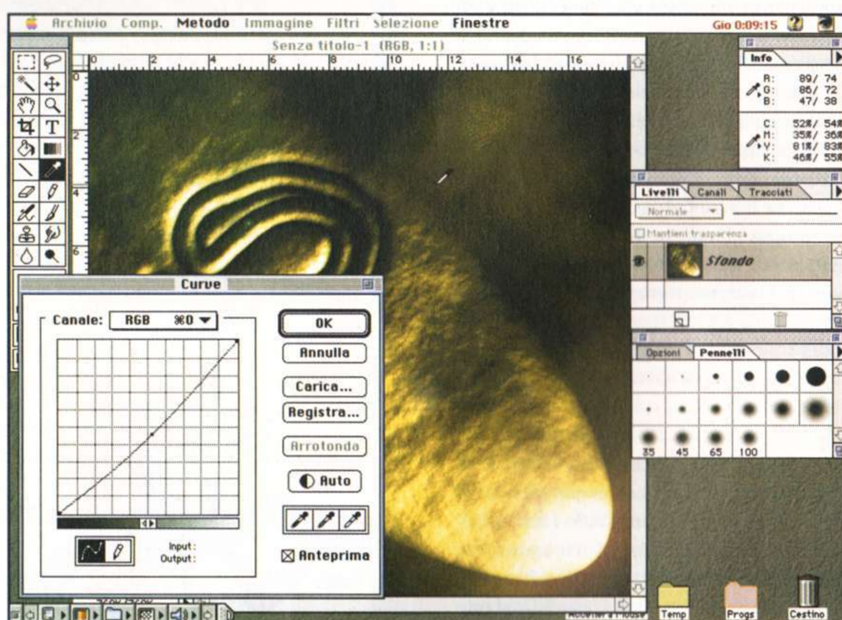
Al contrario sono di difficile reperibilità quelle per macchine con processori diversi (per esempio 68020, 68EC030/040) visto che i modelli MAC corrispondenti sono da considerarsi quasi del tutto "estinti". Da notare che FUSION non richiede la presenza di una MMU anche se la sua presenza ne migliora molti aspetti prestazionali e di compatibilità.

Una volta installata la ROM si può partire con l'emulatore.

Configurazione del programma.

Questa procedura è il fulcro e il cuore del processo di installazione di un programma così complesso. FUSION può essere eseguito da CLI o da Workbench. Quando viene eseguito da CLI, è possibile specificare alcuni switch di partenza. Lo switch -s, permette di saltare la Finestra di Settaggio e avviare l'emulazione direttamente. Questa operazione non dovrebbe essere fatta la prima volta che viene lanciato FUSION poiché ci sono un po' di opzioni che hanno bisogno di essere configurate. Se questo switch non viene usato, o se FUSION viene eseguito direttamente dal Workbench, viene aperta la Finestra di Settaggio. Un altro switch, -c, può essere usato per caricare automaticamente un altro file di configurazione. Visto che nella prima esecuzione del programma FUSION non trova alcun file di configurazione, il programma apre una finestra di "license agreement" che avvisa l'utente registrato sui suoi diritti e doveri nei confronti del programma e della casa produttrice.

La **configurazione** parte con una serie di scel-



Photoshop in azione... solo 256 colori ma la velocità è ottima.

te presentate tramite un CYCLE-GADGET. Le opzioni disponibili sono:

- Memoria: per configurare il modo con cui FUSION usa la RAM del sistema.
- Video: per settare i parametri dell'output video.
- Floppy: per controllare l'uso dei floppy.
- Devices: per creare la lista dei dischi di boot e di quelli disponibili.
- Ports: per la gestione delle porte di I/O.
- ROM images: per la configurazione dell'immagine ROM da caricare all'avvio.
- Sounds: per configurare la sezione audio.
- Peripherals: per la gestione delle periferiche (SCSI/CD-ROM/TASTIERA/RETE)
- Advanced: per il settaggio dei parametri di esecuzione (priorità).
- Configuration: per salvare/caricare configurazioni.

Ma vediamo quali sono le caratteristiche più importanti. Fusion permette di gestire completamente la MMU di Amiga (se presente) in modo da attivare l'uso della memoria virtuale in ambiente MacOS. Questa è una delle principali opzioni che lo distingue da Shapeshifter (d'ora in poi SS) che, al contrario, non offre e non credo offrirà mai questa possibilità.

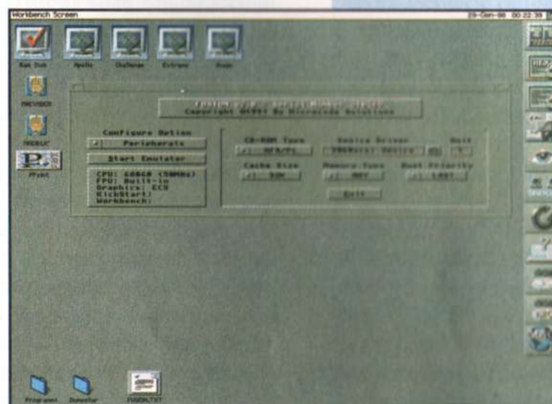
La MMU viene anche usata per la gestione del refresh video (anche SS lo fa) anche se questa opzione ritengo sia superflua in quanto obbliga l'uso dei modi REFRESH che sono leggermente più lenti e meno compatibili. Infatti Fusion permette un uso più "profondo" dei device grafici (dalle schede agli AGA e agli ECS) mettendo a disposizione i cosiddetti modi DIRECT che sono veloci, compatibili e soprattutto lasciano la MMU libera per gli usi che più le competono (virtual memory e simili).

Le device di boot sono configurabili in maniera meno efficace di SS, in quanto è necessario che essi siano montati e visibili al sistema. Infatti FUSION non offre alcuna maschera per l'inserimento dei dati di MOUNT della device, cosa che SS fa.

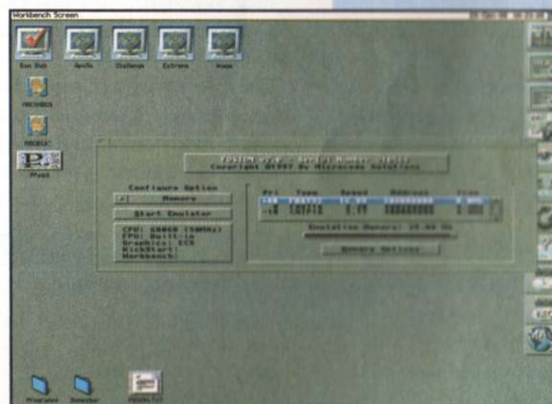
Mi è piaciuta molto la gestione sia dei suoni che delle periferiche. Per quanto riguarda i primi FUSION è compatibile AHI e quindi offre accesso a qualsiasi device sonoro (sia nativo che espanso). Mentre per ciò che riguarda le periferiche queste ultime si dividono in 4 categorie: CD Rom, SCSI, tastiera (o ADB che sta per Apple Desktop Bus) e network. Il primo non è altro che un vero e proprio driver per lettori CD in grado di pilotare tutti i drive e in quindi in grado di bypassare lo scomodo e "razzista" driver della Apple. E' interessante notare che FUSION non richiede che sia presente un bus SCSI ma solo che il CD sia ben configurato e accessibile tramite normale device di sistema. Per la gestione diretta dei bus SCSI la seconda opzione offre un controllo decisamente potente; ogni singolo ID della catena "emulata" può essere occupato o meno da una vera device. In parole semplici, è possibile assegnare ad ogni ID emulato un ID della nostra device SCSI. E' anche possibile attivare solo quello dove effettivamente vi è collegato un dispositivo, in modo che il Mac non perda tempo a scansire ID vuoti. La gestione dei dispositivi è anche qui regolata da due modalità diverse, BUFFER e DIRECT, La prima, la più compatibile, è necessaria in presenza di vecchie SCSI o di controller il cui driver è un po bacato; la seconda è decisamente più severa in termini di compatibilità ma è sicuramente più veloce e più somigliante a quella nativa dei MAC. La scelta su quale



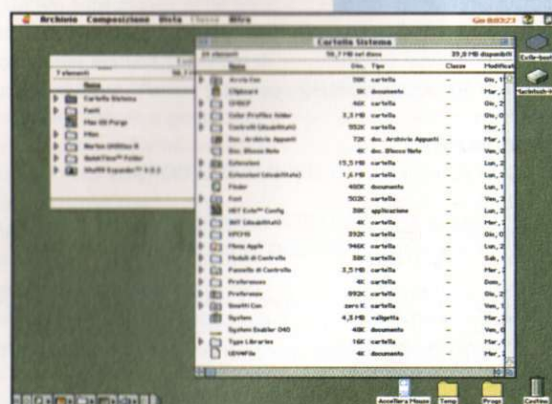
La sezione per la scelta del display... notate la grande disponibilità di driver.



Ecco la gestione del driver per il CD-ROM.



Qui si specifica quanta RAM dare al Mac.



Se tutto è andato bene dovreste trovare qui...

modalità configurare FUSION la si può fare solo dopo aver sperimentato "con calma" entrambe le possibilità. Si può iniziare dalla DIRETTA ma al primo cenno di blocco o di errore SCSI è meglio passare alla BUFFER.

L'ADB è quella sorta di bus (similissimo ad una seriale e praticamente identico al nostro bus di I/O anche se in Apple dicono di averlo solo loro!) dove si collegano in cascata mouse, tastiera ed eventuale altro device di puntamento (trackball, tavolette). In alcuni casi si collegano anche le chiavi hardware dei programmi originali (per esempio Quark Xpress). FUSION permette di specificare la modalità di emulazione dell'ADB (hardware o software, cioè diretta o tramite input.device) e di specificare che tipo di tastiera è collegata al "MAC". In questo modo si possono evitare i soliti "scambi di tasti" (il MAC usa tastiere di tipo QZERTY mentre Amiga usa il QWERTY) che possono creare notevoli fastidi.

La sezione "Advanced" permette di specificare che cosa dobbiamo comunicare ai programmi che accedono al MAC in maniera "cruda"; chi siamo e che facciamo. Vale a dire, se abbiamo installato una ROM di un Quadra 950 e abbiamo un 68040 o 68060 possiamo dire al Mac che è VERAMENTE un Quadra 950 (o 900) in modo che a qualsiasi installazione e/o diagnostica non vengano fatte scelte poco compatibili. E' il caso delle prime installazioni del MacOS che esigono venga fatto un setup esclusivamente DEDICATO alla macchina ospite in modo da sfruttarne appieno le risorse (si fa per dire). Vi ricordo che è assolutamente sbagliato trasferire un sistema Mac da un computer all'altro (anche se di eguale modello), poiché il Mac deve possedere il SUO sistema operativo che rimane STRETTAMENTE PERSONALE e NON CEDIBILE (un po' come i biglietti degli AutoBUS).

Ma vediamo un po' come FUSION funziona e se queste opzioni sono di facile configurazione.

Uso e abuso

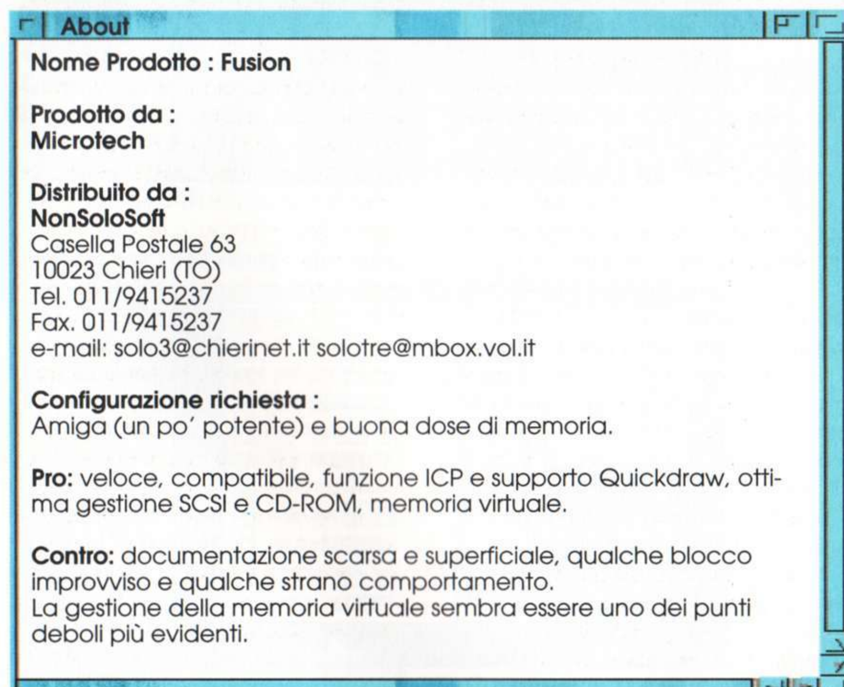
FUSION non è senz'altro un programma facile da configurare; un po' a causa della documentazione "bucata" (mancano delle sezioni e alcune opzioni sono spiegate un po' frettolosamente), un po' perché i controlli dell'emulazione non sono alla portata né del neofita né del semplice utente di SS. E' necessario conoscere molto bene ogni singolo particolare della propria macchina e soprattutto avere da parte un po' di pazienza. Il primo nodo da sciogliere è quello della RAM; personalmente non mi è stato possibile attivare la gestione avanzata della MMU (in modo da usare la memoria virtuale del Mac) in quanto Fusion entrava in un inesorabile DEADLOCK. Questo forse a causa dell'uso un po' poco convenzionale della MMU del 68060 da parte dalla Blizzard 2060. Fatto stà che ancora adesso non riesco proprio a trovare la causa di questa incompatibilità. Comunque l'utilizzo NORMAL della RAM non porta ad alcun rallentamento del sistema e, se nel caso si presentasse il bisogno di ulteriore RAM, beh... la si può sempre comprare! Il device VIDEO è, invece, il più indolore (nessuna GURU, almeno credo) in quanto al massimo ci si può trovare un Mac "lento come la fame" oppure qualche bitplane di meno (schermi a 16 colori su schede grafiche o cose simili). Per quanto riguarda la nostra prova (con la mia configurazione) i modi diretti della Picasso-II sono un po' limitati (solo 256 colori) ma viaggiano molto bene e il Mac risponde con discreta velocità. Se al contrario possedete una Picasso-IV potete godere anche dei modi "profondi" (dal 15 bit al 24 bit) e di una serie nutrita di modi video più "riposanti".

Ecco la novità... più modi video direttamente accessibili. E' bello ritrovarsi la maggior parte delle risoluzioni video disponibili anche all'interno del Controllo MONITOR del Mac! FUSION è, infatti, in grado di passare quasi tutto il display database (dal 640x480 in su) al Mac emulato, in modo da rendergli disponibili tutti i modi avanzati (questo sia con ECS o AGA che con schede grafiche). Con il SYSTEM 7.5 o superiori diventa anche possibile passare da una modalità all'altra senza dover riavviare il sistema. Questa si che è la vera differenza con SS, che come tutti sapete, obbliga che venga specificata una e una sola risoluzione prima che il Mac venga avviato.

La preparazione del device di boot è una di quelle operazione che richiedono una grande dose di pazienza e calma interiore. I temperamenti "vivaci" devono astenersi dal tentare qualsiasi approccio con questa parte della configurazione. La gestione dei device da parte di FUSION è decisamente contorta ma soprattutto l'uso dei filedisk! Specialmente se questi sono stati creati con SS. Prima di tutto il filedisk deve avere un nome ben preciso dato che non esiste alcun modo di selezionarlo via file-requester. Il file si deve chiamare MSHARDFILEX e deve essere contenuto nel cassetto HARDFILES, altrimenti non verrà visto in alcun modo da FUSION. Secondo, se questo file è stato creato con SS, si possono incontrare problemi di avviamento e d'uso. Terzo, la sua configurazione è alquanto contorta, visto che è necessario venga creata una device (da inserire nella dir DEVS/DOSDRIVERS) in modo che venga montata ad ogni boot di sistema. Solo dopo questo processo FUSION riesce a leggere e ad usare il filedisk.

Sarebbe auspicabile venisse inserita, in una prossima release, la possibilità (come fa SS) di scegliere direttamente l'hardfile senza inutili complicazioni. Invece, se si possiede una partizione Amiga già configurata per il boot con SS, il problema di incompatibilità scompare e tutto fila liscio. Dunque, si potrebbe procedere usando SS per preparare adeguatamente il disco di boot e poi passare a FUSION per concludere l'installazione del MAC.

La gestione delle periferiche è decisamente completa e potente. E' possibile configurare il lettore di CD in modo che venga gestito internamente da Amiga e che venga successivamente visto dal MAC come un'unità removibile speciale (quindi staccata dal normale bus SCSI) in modo da evitare problemi con il driver Apple (che è notoriamente un gran rompiscatole). La porta ADB (che sul



About

Nome Prodotto : Fusion

Prodotto da :
Microtech

Distribuito da :
NonSoloSoft
Casella Postale 63
10023 Chieri (TO)
Tel. 011/9415237
Fax. 011/9415237
e-mail: solo3@chierinet.it solotre@mbox.vol.it

Configurazione richiesta :
Amiga (un po' potente) e buona dose di memoria.

Pro: veloce, compatibile, funzione ICP e supporto Quickdraw, ottima gestione SCSI e CD-ROM, memoria virtuale.

Contro: documentazione scarsa e superficiale, qualche blocco improvviso e qualche strano comportamento.
La gestione della memoria virtuale sembra essere uno dei punti deboli più evidenti.

MAC è la porta a cui vengono collegati tastiera/mouse) può essere emulata in due differenti maniere (software e hardware) usando altrettanti gestori di tastiera (ISO e STANDARD) in modo da risolvere il problema delle tastiere MAC (che sono le fastidiosissime QZERTY). Per poter usare la tastiera italiana si rende comunque necessario l'installazione di una risorsa CUSTOM (disponibile su AMINET oppure tramite il newsgroup di Shapeshifter).

La gestione della SCSI è decisamente efficiente e compatibile anche con le rognose interfacce tipo PHASE5. Le modalità di utilizzo sono due; buffer e direct. Nella modalità buffer FUSION alloca un piccolo spazio di memoria dove spostare temporaneamente i dati durante i trasferimenti tra unità/unità o unità/controller. Questo metodo è decisamente più lento, meno MAC-compatibile ma risolve alcune frequenti incompatibilità con controller un po' bacati (il solito A2091 è tra questi). Il modo DIRECT è il più veloce (accesso diretto tra unità/unità) e il più digerito nel versante MAC, ma richiede un controller veloce e sicuramente molto ben progettato (le schede phase5 con il driver inferiore alla release 8 hanno grossi problemi). In caso di oscuri dubbi amletici, bisogna preventivare diverso tempo per la sperimentazione. Pena fastidiosi blocchi o perdite silenziose di dati... Non mi è stato possibile provare un network (per mancanza di schede di rete e di un secondo computer) percui vi rimando ad un difficile ma non improbabile aggiornamento di questa recensione.

Per concludere, riguardo all'audio, il supporto per l'AHI (che non è una novità in quanto SS lo supporta pienamente) è cosa gradita, oltre alla simpatica possibilità di scegliere i suoni del boot (per intenderci quelli che sentiamo tutte le volte che accendiamo un Mac). Peccato che molti di questi non sono proprio i più recenti o adatti (il più usabile è quello del LC, un Mac 68020).

Forse, visto che Amiga possiede processori più evoluti dello 020, ci si poteva aspettare un bell'"attacco" alla Quadra, ma comunque... Interessantissima e utilissima la funzione ICP; mentre il Mac stà "girando" Fusion apre una finestra sul WB con diverse opzioni. Possiamo spegnere il Mac, rimontare dischi fissi "buttati nel cestino", controllare il display grafico, abilitare/disabilitare le cache della CPU e infine "montare" i dischi del MAC sulla scrivania del WB. Una volta fatta quest'ultima operazione possiamo copiare, cancellare, spostare file e addirittura lanciare programmi!! Tramite l'uso della CLI oppure di un icona di tipo PROJECT, possiamo richiamare programmi e farli eseguire al Mac. Il tool LAUNCHAPP permette di specificare il path (che nei Mac ha un template tipo: "disco:cassetto1:cassetto2:programma") dell'applicazione da lanciare sia tramite CLI che tramite, appunto, l'uso di un'icona PROJECT. Veramente un'idea geniale... Bello lanciare Photoshop direttamente dal nostro WB, non vi pare?

Prestazioni

Dopo la lunga "marcia" per la configurazione del programma si può finalmente "azzardare" il primo boot. Il succitato suono di partenza è un po' gracchiante ma rende bene l'idea e comincia a calmare le ansie del "dopo-configurazione". Le prestazioni di questo emulatore sono di tutto rispetto. Il refresh video gode appieno del supporto al protocollo Quickdraw che velocizza notevolmente il feedback operativo del Mac. Il processore (nel mio caso un 68060) risponde alla stessa (se non superiore) velocità del Mac originale. Nel caso anche voi possediate un processore 68060... beh... avete tra le mani il più veloce Mac non-RISC che Apple abbia mai prodotto (senza saperlo!!!). La compatibilità con i System della mela è alquanto elevato anche se da parte mia vi consiglio vivamente di installare il System 7.5.3 o superiore in modo da beneficiare di una migliore stabilità, del supporto delle multi-risoluzioni (la possibilità di cambiare risoluzione on-the-fly senza riavviare la macchina), di un incremento notevole di velocità e di un migliore supporto sia delle reti (se ne avete bisogno) che delle stampanti. Il MacOS versione 8 funziona perfettamente (solo se possedete una macchina 68040 o più). Da notare che se siete possessori di una CPU 68060 il nuovo 8.0 si mostrerà un poco farraginoso. Questo a causa di alcune restrizioni imposte da Apple (per sfavorire produttori di schede 68060) atte a "tagliare in due" le prestazioni del Finder che sono sensibilimente inferiori rispetto a quelle del 7.6.1. La causa di questo stà nel codice del sistema operativo che "spegne" la modalità Superscalare del 68060.

Per questo motivo e, visto che nessun programma impone la presenza di questa ultima release, vi consiglio di procurarvi la versione 7.6.1 e di tenervela ben stretta (che abbiate un 68040 o 68060). La Apple è famosa per i rilasci di sistemi operativi deboli dal punto di vista della stabilità, soprattutto nelle loro prime incarnazioni. MacOS 8 è un sistema giovane e decisamente immaturo, capace di mostrare tante e succulente "feature" scolpite su di una struttura debole e pericolante. Insomma, se volete provare l'ebbrezza fatelo pure, ma vi assicuro che non vale assolutamente la pena... La prova con gli applicativi Apple ha confermato la grande stabilità del sistema di emulazione; Photoshop funziona bene e sfrutta altrettanto bene sia la FPU che l'accelerazione grafica (in presenza di schede grafiche), Word 6 lavora che è un piacere (si fa per dire!!), Freehand e Illustrator nonostante siano programmi un po' mastodontici, si muovono agilmente all'interno del finto-Mac. Non ho potuto provare Quark Xpress in quanto richiede la presenza di un DONGLE sulla porta ADB; FUSION è in grado di emularla ma, chiaramente, la porta in realtà non esiste!

Anche i giochi "lavorano" bene; ottimo DOOM-II, ottimo Duke Nukem, e perfetto Marathon (anche se personalmente lo trovo come il peggior gioco a-la-doom mai concepito). Inutile specificare che queste applicazioni richiedono device grafici veloci (una scheda grafica ritengo sia quasi del tutto necessaria).

Conclusioni

Partiamo subito con le note dolenti. La prima cosa che mi ha infastidito parecchio è stata l'impossibilità di far leggere un dischetto da 720K (bassa densità) MS-DOS; questo nonostante la presenza di tutti i tool e le risorse necessarie. Infilato un dischetto DOS compare l'icona di un floppy colorato sulla barra dei menu ma niente accade, nessun altro segno di vita! La documentazione, nella sua perfetta superficialità, non riporta alcuna nota a riguardo. L'unico modo per copiare i file da un disco DOS è tramite la porta ICP; basta montare il disco MAC, inserire il dischetto mentre si è su Amiga e copiare il contenuto nella partizione "straniera".

Per quanto riguarda il resto dell'emulazione, FUSION si comporta bene anche se ancora soffre di qualche idiosincrasia che provoca strane GURU in partenza (uno sporadico BUS ERROR si presenta un attimo prima di aprire lo schermo Mac), qualche blocco durante l'emulazione e qualche SCSI-LOCK-UP (blocco della catena SCSI) dopo l'estrazione di qualche removibile. Nonostante ciò FUSION è affidabile e offre un deciso incremento prestazionale nei confronti di SS.

Chi vuole approfondire il discorso emulazione-Mac è sicuramente invitato a comprare FUSION, mentre chi invece si avvicina al mondo Mac per la prima volta ShapeShifter rimane ancora la miglior scelta. Nonostante ciò lo scettro della migliore emulazione Mac spetta certamente a FUSION sia per le sue prestazioni che per l'impegno che il suo creatore (il mitico Jim Drew) ha investito nella ricerca e nello studio degli emulatori su Amiga. Anche grazie a lui Amiga rimane a galla...e Apple trema! E' inutile che vi dica quanto si gode a lavorare più velocemente di un Quadra, pensando a quanto costava quest'ultimo (15 cucuzze suonate) e a quanto è costato questo Mac (qualche centinaio di migliaia di lire). Lo slogan potrebbe essere: E' UN VERO MAC E IN PIU' E' AMIGA! Tante mele colorate a tutti...



Un breve sguardo a ScanQuix 3.5

di ***Toifel***

Eccoci a provare la versione 3.5 di questo programma tradotto, distribuito e venduto in Italia dalla romana Fractal Minds e che fornisce i driver per gli scanner di 4 marche, tra le più diffuse, come Hewlett-Packard, Epson, Mustek-Paragon e Artec!

Confezione e Manuale

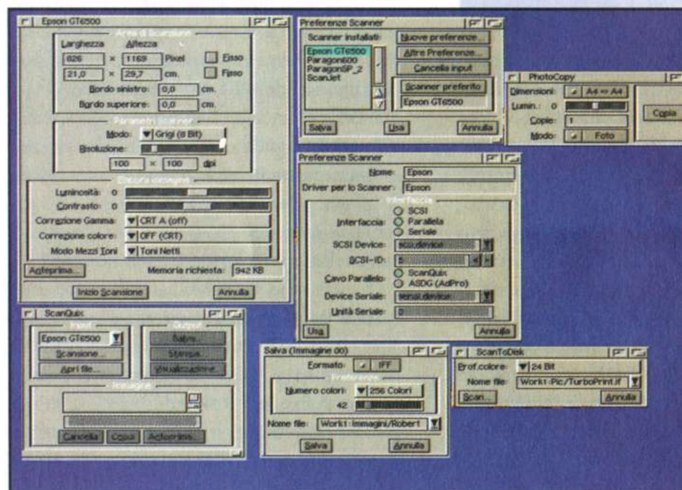
Il pacchetto di ScanQuix 3.5 è composto da un manuale di 40 pagine con immagini esplicative e ben stampate e da due (2) floppy, il primo contenente il programma e l'altro il driver relativo allo scanner posseduto. Il manuale, come consuetudine, è stato interamente tradotto (manuale e programma) dall'importatore italiano Fractal Minds.
Avere una versione italiana di un prodotto targato Germania (anche se ne esiste pure una versione inglese), è quel qualcosa in più che ce lo raccomanda anche rispetto a prodotti similari, che peraltro non vantano la stessa qualità ed affidabilità del prodotto in questione.

Scanner supportati

Questa versione supporta i seguenti scanner:
Hewlett-Packard: Serie ScanJet 2C, 2CX, 3C, 4C, 4P e 5P
Epson: Serie GT4000 - GT5000 - GT6000 - GT6500 - GT8000 - GT8500 - GT9000 - GT9500
Mustek Paragon: Serie 600/600SP/600II SP - Serie 800SP/800II SP - Serie 1200/1200 SP
Artec: Serie A6000C - A6000C Plus - AT-3
Per ogni scanner dovete scegliere il tipo di interfaccia (SCSI, Parallela o Seriale) e nel caso della porta parallela, il tipo di cavo (ADPro o ScanQuix) da usare.
Ricordiamo che la Fractal Minds, fornisce, a richiesta, il cavo parallelo per ADPro.

Installazione ed uso

Lo script di installazione, che richiede il kickstart 3.0, è stato tradotto in italiano ed installa in maniera assolutamente automatica il programma su HD; lo spazio occupato è comunque limitato.
Aprendo il cassetto di ScanQuix, al suo interno, troviamo oltre al programma principale, anche altri 3 programmi accessori: "scannerprefs", "scantodisk" e "photocopy". Esaminiamoli uno per volta:



Ecco alcune sezioni del programma. Come si può apprezzare è tutto in italiano.

SCANNERPREFS serve per impostare i parametri base dello scanner posseduto, tra i quali l'interfaccia usata (SCSI o Parallela).
Nel caso di interfaccia SCSI, occorre impostare anche lo SCSI ID (numero identificativo dello scanner da 0 a 7) e lo scsi.device, cui deve essere collegato lo scanner.
Nel caso di interfaccia PARALLELA, dovete decidere quale tipo di cavo usare (ADPro o ScanQuix). Infine dovete dare un nome alle scelte che avete fatto; questo può essere un nome di fantasia, oppure riferito al tipo di scanner. E' inoltre possibile, avendo più scanner collegati, creare più configurazioni, da richiamare in qualsiasi momento.
Finita l'opera di configurazione, potete lanciare SCANQUIX che permette la scansione sia con un'anteprima che può essere personalizzata, sia come dimensioni, che come visualizzazione (Toni di grigio o a colori).
Inoltre è possibile scegliere risoluzione, luminosità, correzione colore e scelta della risoluzione sia in verticale che in orizzontale separatamente (ad es. 600x300 dpi). Questo però non è possibile con gli scanner Paragon, che hanno la risoluzione uguale, sia in orizzontale che in verticale. E' inoltre possibile scegliere se visualizzare la scansione sia con un programma esterno che con uno esterno di vostro gradimento. Altra importante possibilità è quella di poter usare i driver di ScanQuix, all'interno dei principali programmi di Grafica 2D (ArtEffect, Image F/X, ADPro, PersonalPaint, Pagestream, Photogenics, DPaint), potendo così continuare a lavorare con il vostro programma preferito!

SCANTODISK Ha la stessa funzione di ScanQuix, ma invece di caricare l'immagine in Ram, la scarica su HD, come file in formato IFF, permettendo così di superare le limitazioni dovute alle immagini scansite in alta risoluzione e che quindi richiedono svariate decine di MB per la memorizzazione.
Questo semplice programma ha anche un'interfaccia CLI, che permette di usarlo con degli script ARexx.

PHOTOCOPY Con questo programma potete ottenere direttamente una fotocopia (in B&N o a colori, a seconda della stampante posseduta), dell'immagine scansita.
Questa funzione può essere usata solo con scanner aventi interfaccia SCSI, perché la porta parallela serve alla stampante per fare la fotocopia. Quindi gli scanner paralleli non possono sfruttare questa funzione.

Conclusioni

ScanQuix è un ottimo prodotto, affidabile e completo; inoltre il "bonus" dovuto alla ottima traduzione in italiano (sia del manuale, che del programma), lo raccomanda in assoluto a chiunque voglia lavorare seriamente con uno scanner sulla piattaforma AMIGA.



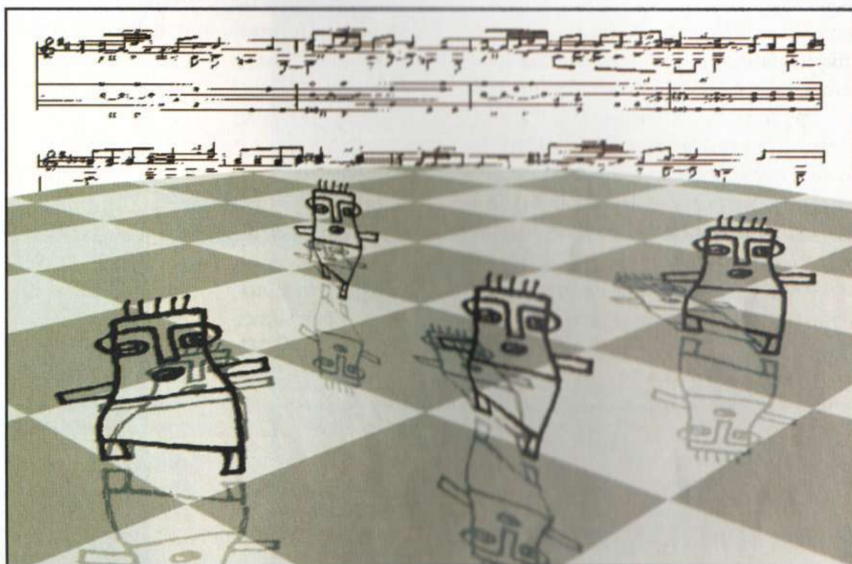
LIGHTWAVE 3D

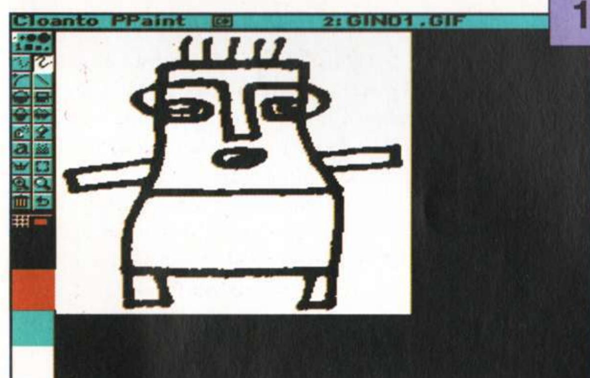
Clip Mapping e Character Animation

*di **Paolo Griselli***

Questo mese dedichiamo lo spazio riservato alla sperimentazione ad una tecnica di modellazione abbastanza particolare che, se ben compresa consente il risparmio di molte risorse senza compromessi in termini di resa. Il concetto è molto semplice: usando le tecniche di "Clip Mapping" a disposizione di Lightwave, ed integrandole con una semplice animazione scheletrica, siamo in grado di animare, dopo averli modellati, oggetti molto semplici ma dall'alto impatto visivo. L'esempio che vi portiamo riguarda l'animazione di un semplice pupazzo disegnato in poco più di un minuto: in realtà la tecnica è estendibile ad immagini ben più complesse, come ad esempio delle digitalizzazioni. Come avrete capito si tratta di "contaminare" una produzione prettamente tridimensionale con oggetti a due dimensioni dotati di un solo apparente spessore. L'utilità di un procedimento simile è estrema: pensate a quanto sia complicata la modellazione di un albero in 3D. Se poi lo si cerca di animare ci si rende conto della complessità del procedimento. Riducendo le dimensioni da 3 a 2 tutto ritorna a "dimensione umana". Per modellare un albero è sufficiente mapparne il contorno in bianco e nero su un poligono, in modalità CLIP MAP. Per dargli colore basta adottare una ulteriore mappa questa volta in modalità COLOR. Per animarlo, infine, basta aggiungere un paio di ossa ed il gioco è fatto. Lasciamo a voi il compito di animare un'intera foresta: per quanto ci riguarda, vi proponiamo il nostro esperimento di animazione, dando vita ad uno scarabocchio.







1

Con un qualsiasi painter bidimensionale disegnate la sagoma del soggetto da animare. Per praticità il brush creato verrà utilizzato sia come COLOR MAP che come CLIP MAP. Questo impone l'utilizzo di un background bianco (RGB=255) e di un tratto nero per definire la forma (come mostrato in figura). Salvato il profilo come brush, potete caricare Lightwave.

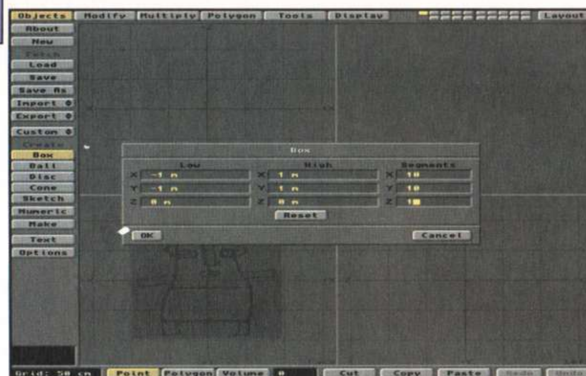
2



Entrate nel MODELER e selezionate BG IMAGE dal menù DISPLAY. Premete il tasto LOAD e selezionate il brush appena disegnato. Consigliamo di inserire i giusti valori per il suo dimensionamento (es: 1metro x 1.5 metri) nei campi X e Y sottostanti. Impostate per finire la visualizzazione lungo l'asse Z. Uscendo dal pannello dovrebbe apparire sullo sfondo della vista XY il brush caricato.

3

Dal menù OBJECTS selezionate la voce BOX. Dimensionate in base al brush il rettangolo e premete il tasto numeric. Aumentate il numero di sezioni orizzontali (X) e verticali (Y) portandole ad almeno 10. Confermate con OK. Dovrebbe così apparire un rettangolo multisuddiviso.



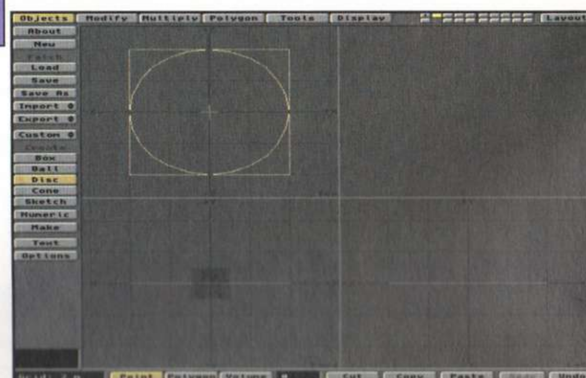
4



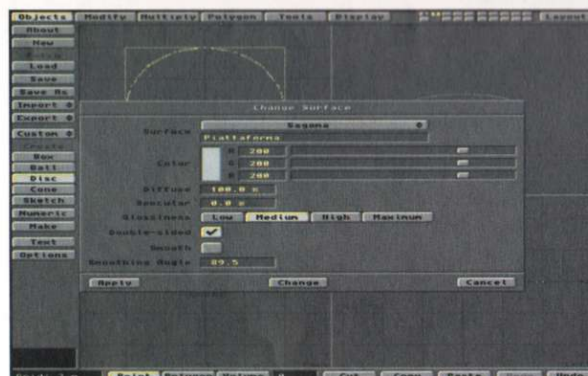
Premete ora il tasto "Q" per attivare il pannello di assegnazione della superficie. Gli utenti di Lightwave 5 potranno già modificare alcuni parametri quali DOUBLE-SIDED, che deve essere selezionato, SMOOTHING (disattivato), ecc. Chiaramente non dimenticatevi di inserire anche il nome della superficie (a scelta). Fatto questo uscite dal pannello confermando.

5

Potete creare una pedana dove far correre la "creatura" semplicemente aggiungendo e dimensionando opportunamente un disco (funzione DISC menù OBJECTS).



6



Anche per questo oggetto sarà necessario assegnare un materiale tramite il tasto "Q". Uscite dal pannello ed asportate tutti gli oggetti nel LAYOUT. Attivate quest'ultimo per procedere ai successivi passi.

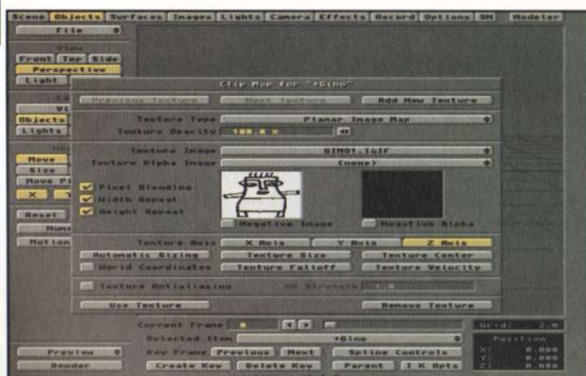
7

Dal pannello IMAGES selezionate LOAD IMAGE. Caricate il brush ed uscite.

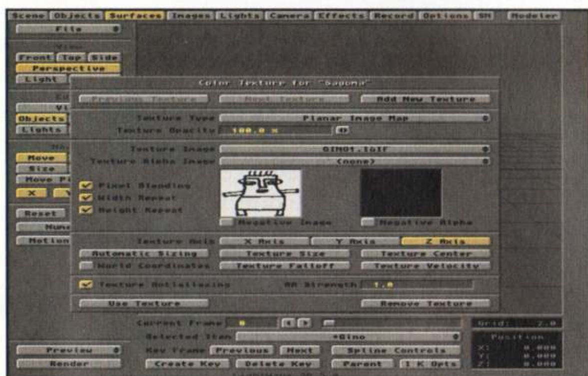


Attivate il pannello OBJECTS. Tramite l'opportuno POP UP selezionate il rettangolo sul quale mappare la "creatura". Premete la "T" in corrispondenza della voce CLIP MAP. Selezionate con il POP UP "Texture Image" il brush appena caricato. Premete per finire AUTOMATIC SIZING per far combaciare automaticamente l'immagine con l'oggetto.

8

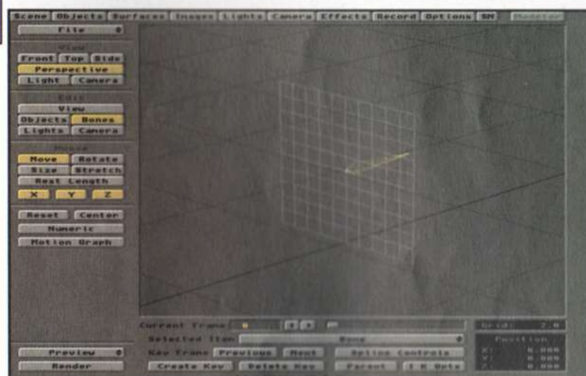


9



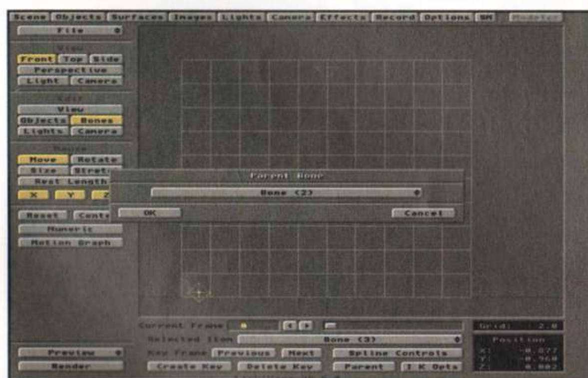
Se effettuaste un rendering di prova, già da ora notereste l'effetto di clipping esercitato dal bianco dell'immagine sul rettangolo. Comunque sia attivate il pannello SURFACES, selezionate il materiale del rettangolo e premete in corrispondenza della "T" relativa a SURFACE COLOR. Selezionate come nel passo precedente il brush da voi preparato. Consigliamo per le sperimentazioni future di creare due brush diversi per il CLIPING e per il COLOR MAPPING. In questo

10



Passiamo ora ad animare l'oggetto. Nonostante si fosse potuto procedere con la creazione di uno scheletro animabile con le funzioni di cinematica inversa, ci è parso più semplice e veloce utilizzare un semplice key framing. Vediamo come: selezionate il rettangolo e, in modalità EDIT BONES, premete il tasto "+". Verrà aggiunto il primo osso della struttura. Posizionatelo in corrispondenza della fronte della "creatura".

11



Premeta ancora il tasto "+". Posizionate il nuovo osso nel centro del rettangolo. Premete quindi il tasto PARENT e selezionate BONE(1). In questo modo il secondo osso sarà legato indissolubilmente al primo. Aggiungete un terzo osso e posizionatelo in corrispondenza del piede sinstro. Imparentate quest'osso al precedente (BONE(2)).

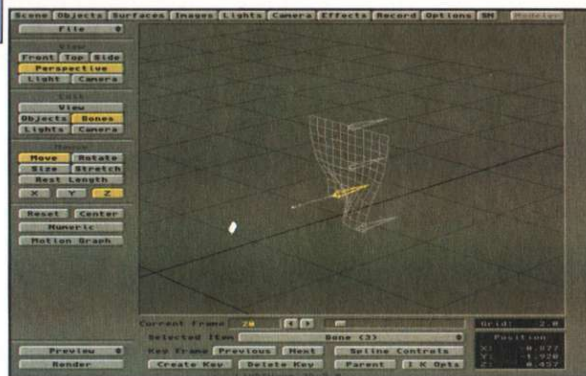
12



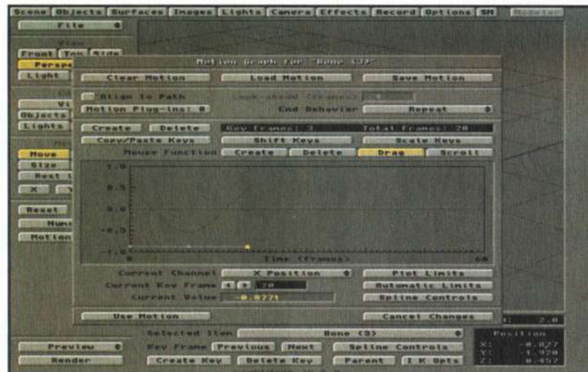
Aggiungete l'ultimo osso e spostatelo in corrispondenza del piede destro. Imparentatelo come il precedente con l'osso intermedio (BONE(2)). Nell'assegnare un osso all'altro può succedere che il "figlio" muti di posizione. Preoccupatevi di ripristinare le posizioni corrette per tutti gli ossi "ribelli". Una volta impostata la struttura occorre attivarla, assegnandola all'oggetto. Per fare ciò selezionate ad uno ad uno tutti gli ossi e premete volta per volta il tasto "R".

D'ora in avanti qualsiasi movimento imposto ad un osso influenzerà l'oggetto deformandolo localmente. Questo ci permetterà di creare una banale animazione, semplicemente muovendo le gambe dello scheletro. Consigliamo in primo luogo di limitare i movimenti delle ossa poste in concomitanza dei piedi della creatura. Per fare ciò selezionatele e, in modalità MOVE, deselezionate i gadget XY. Impostate poi un ciclo, definendo ad intervalli di 10 frame le posizioni chiave per una camminata. Con un paio di key frame per gamba, potrete creare una camminata di tutto rispetto. Prima di procedere oltre, attivate per ogni gamba il pannello MOTION GRAPH (premendo l'omonimo tasto). Impostate come REPEAT il POP UP "End Behavior". In questo modo, esaurito il primo ciclo, ne partirà subito un altro del tutto simile.

13



14



Creata la camminata, occorre muovere l'oggetto. Per fare ciò selezionatelo e muovetelo lungo i suoi passi in modo da percorre, per esempio, tutta la pedana lungo il suo diametro. Impostate la posizione iniziale come key frame 0 e quella finale come 100 (o più). Provate ad animare il tutto con il tasto PREVIEW. Sicuramente al primo tentativo sembrerà che la creatura pattini (pochi frame) o slitti (troppi frame). Provvedete a ridurre od ad aumentare i fotogrammi relativi al movimento dell'oggetto spostando il key frame finale in avanti o dietro di qualche frame.

SUL PROSSIMO NUMERO DI:

EnigmA AMIGA RUN

ENIGMA AMIGA RUN HOME PAGE AT: www.skylink.it

THE MOST IMPORTANT AMIGA PRINTED ZINE IN ITALY WITH MONTHLY CD-ROM

CLASS-X CD-ROM:

- XDVE 2.0 in versione completa
- FontMachine 1.15 in versione completa
- Tutte le demo dei prodotti CLASS-X
- Materiale proveniente da CLASS-X (sfondi, fonts ecc.)

Edicole dove trovare EAR:
Valle d'Aosta: Aosta - C.so XXVI febbraio angolo c.so Padre Lorenzo, Aosta - parcheggio vicino alla Guardi di Finanza, di fronte ai Geometri, Aosta - P.zza della Repubblica (Lupa), Aosta - Via Festaz, angolo Via Challand. **Piemonte:** Torino - Strada San Mauro 74, 10156 Torino - Tel. 2734914 - Alba (CN) Edicola di Piazza Duomo - Alba (CN) Edicola di Corso Italia - Alba (CN)Edicola di Viale Vico Liguria: La Spezia - Edicola di Piazza Brin lato Corso Cavour. **Lombardia:** Bergamo- Via S.G. Bosco (P.zza Mercato Malpensata) - Bresso (MI): edicola di Via Bologna - Bresso (MI): edicola di Via Don Minzoni (di fronte al GS). - Legnano (MI): Piazza San Magno - In pieno centro - Milano, edicola della Stazione Centrale - Milano, edicola ingresso metropolitana stazione di Porta Garibaldi. - Milano Edicola Partenze dell'aereoporto di Linate - Milano Edicola Partenze dell'aereoporto di Malpensa - Milano - Edicola piazzale Lotto (metropolitana-linea rossa) (MI) - Milano - Edicola piola (metropolitana -linea verde) (MI) - Milano - Edicola di Viale Umbria (vicino al mercato comunale) (MI) - Seriate (BG) - Corso Europa (di fronte piscina comunale). Torre Boldone (BG) - Edicola via Borghetto 19 - Calolziocorte (BG), edicola di Via Fratelli Calvi. - Biassono (BG), Edicola all'angolo tra Via S.M. delle Selve e Via S. Ambrogio, vicino al distributore IP - Cremona - Edicola di Viale Po
Veneto: Bussolengo (VR)- Edicola di Via Gardesana - Affi (VR) - Edicola del Centro Commerciale Iper Affi
Trentino Alto Adige: - Rovereto (TN) - La rivisteria - Via Cavour di fronte al benzaio IP - Rovereto (TN) - Piazza Rosmini (unico chiosco in tutta la piazza) - Rovereto (TN)- Via Paoli, angolo via Indipendenza (Sull'angolo, vicino al parcheggio, piu' o meno di fronte al negozio di giocattoli.) - Trento (TN) - La rivisteria - Via Mazzini (accetta prenotazioni)
Friuli Venezia Giulia: Udine - Edicola Stazione Centrale di Udine - Udine - Edicola Via Europa Unita, 65 (di fronte alla stazione) - Udine -Edicola Veneto - Via Vittorio Veneto, 8 - Udine - Edicola Mercatovecchio - Via Mercatovecchio, 14 Udine - Riviste Nazionali ed Estere e Tabacchi - Riva Bartolini, 14 - Udine - Riviste e Tabacchi da Tullio - Viale Volontari della Libertà, 36a
Emilia Romagna: Formigine (MO) Via S. Francesco ang. Via Trento Trieste - Modena Edicola presso Centro Commerciale "LA ROTONDA" - Lugo Novelli Marco, P.zza Cavour, 48022 Lugo (RA), tel.0545/24384 - Ravenna - Via Catalafimi, 2
Ravenna Edicola Casadio/Pironi - Via Gordini
Toscana: Pistoia di fronte alla CONAD di Viale Adua. - Pistoia edicola sul Viale Dalmazia (vicino al passaggio a livello) - Firenze Viale di Careggi (di fronte a Villa Monna Tessa) - Ponte all'Ania (Lucca) - "La Giornaleria" di Andrea Bertoncini Via Nazionale (Tel. 0583/75735) - Siena - Edicola di P.za Salimbeni - Lucca - Edicola "Brancoli" - Piazza S.Michele - Lucca - Il Chiosco Via S.Paolino - Lucca - L'edicola del Centro Commerciale ESSELUNGA di Marlia - Lucca - Piazza Napoleone -
Umbria: Orvieto - L'edicola della stazione FS - Orvieto - L'edicola Quinti Papini al centro commerciale vicino la COOP
Lazio: Roma - Via Laurentina (angolo cecchignola) - Roma - Via R. Balestra (monteverde) - Roma - Stazione Termini - Roma - Via Volturno - Roma - Viale Ippocrate angolo via Castro Laurenziano (La Sapienza) - Roma - V.le Adriatico - Roma - V.le Ostiense - Roma - P.za Vittorio
Marche: Porto Recanati - Via Martin Luther King (vicino alla birreria Gambrinus) - Ancona - Stazione Marittima (l'edicola della stazione) - Falconara Marittima (Ancona) - Via Cavour (traversa di fronte alla stazione) - Falconara Marittima Fraz. Castelferretti,(Ancona) - Via Vittorio Veneto
Campania: Cercola (NA) Giornali e riviste - di Ilardi Anna - Via Europa, 54 - Arzano (NA) - Via Napoli N. 177 — Scafati (SA) - Via Martiri d'Ungheria (ci sono due edicole, entrambe nei pressi della stazione CircumVesuviana) - Pompei (NA) - Via Lepanto - Napoli - P.le Tecchio c/o Stazione Metropolitana Campi Flegrei - Napoli - P.zza Garibaldi
Basilicata: Potenza -Via del Gallitello,
Abruzzo: Chieti Madonna degli Angeli edicola di Danilo (davanti alla chiesa) - Chieti Piazza San Giustino (davanti alla chiesa) - Chieti Via Silvino Olivieri (dopo la chiesa di Sant'Agostino, subito prima del distributore Shell)
Puglia: Bari- Edicola Principale della Stazione FS (quella all'entrata) - Bari - Edicola in via Capruzzi (di fronte alla doppia uscita del sottopassaggio della stazione) - Molfetta (BA) - Edicola in via R.Cormio angolo via don F.Samarelli (quartiere Paradiso)
Bari - Via Giovanni XXIII 47 - Di fronte alla Banca Commerciale Italiana - Taranto Via Cesare Battisti, quasi ad angolo con via Aristosseno. - Brindisi - Edicola Accanto alle Colonne Romane sul lungomare del Porto
Sicilia: Caltanissetta -Edicola Sardella - Via Turati
La lista aggiornata basata sulle segnalazioni dei lettori è sul nostro web: http://www.skylink.it/ear/dove.html

Un altro party alimenta la scena italiana: qual'é stata la posizione dell'Amiga al TRIP 98?

The ReAL ItAliAn PaRtY

di **Giorgio Signori**

L'appuntamento con il mondo della scena ci porta questo mese in quel di S. Giorgio del Sannio (BN), dove dal 2 al 4 gennaio si è svolto il TRIP, il primo party del 1998. Prima di parlare più approfonditamente dell'evento desideriamo spendere alcune parole per una doverosa premessa: non vogliamo in alcun modo alimentare la polemica nata tra gli organizzatori del TRIP e del TIG di Pescara, pertanto ci proponiamo di parlare del TRIP con la massima obiettività, e soprattutto evitando qualsiasi paragone con il TIG. Vediamo dunque cosa è successo durante questo incontro in provincia di Benevento. Anche se l'evento è stato organizzato dal gruppo dei "Deathstar", uno dei migliori e più attivi della scena PC, la partecipazione degli amighisti è stata massiccia ma soprattutto molto attiva durante i tre giorni del TRIP, in particolare gli unici stranieri presenti erano amighisti, c'erano infatti francesi Darkness, che si sono sobbarcati la fatica di un lungo viaggio in treno, ovviamente portando con sé il fidato A1200, e infatti non a caso la loro intro (che poi si è classificata al primo posto) è stata chiamata "Long Trip"... L'altro straniero presente è un personaggio quasi leggendario nella scena internazionale: Mat/Ozone, uno spagnolo che vive girando da party a party per l'Europa (ha girato più di sessanta party nel solo 1997!!) e che gira con un Amiga 500 "custom" sventrato e con i pezzi letteralmente sparsi sul tavolo, da una parte la motherboard, dall'altra la tastiera, da un'altra l'hard disk, senza dubbio un personaggio incredibile, anche solo per il fatto che vive vendendo ai party vecchi cimeli come motherboard di C64, o anche i rarissimi joypad originali per CD32 che gli amighisti presenti si sono accaparrati senza pensarci due volte. In tutto gli Amiga presenti erano poco più di una decina, contando anche il 4000 di GuRUMed che forte di una CyberVision 64 e di un monitor a 17 pollici non ha mancato di stupire i PCisti con Quake e AmiDoom, oltre naturalmente al solito Shapeshifter che ancora una volta non ha mancato di ammutolire il pubblico. Uno degli argomenti che è stato affrontato durante la manifestazione nei cosiddetti tempi morti, ossia mentre non erano in corso delle gare, è stato un interessante confronto tra la scena Amiga e la scena PC, infatti durante questi momenti venivano mostrate sullo schermo delle demo di entrambi i sistemi, cosa che ha stimolato il confronto tra questi due mondi



In molti hanno portato il proprio computer, anche da molto lontano.



I francesi Darkness durante gli ultimi momenti prima della deadline.



Quel gruppetto sta ammirando l'avventura dei Nayma. Speriamo di vederla anche per Amiga.



Da sinistra: Modem, Yure e Psyko in un momento di follia...

Ecco i risultati del TRIP98 delle categorie Amiga

Amiga intro

#1 - Long Trip / Darkness
#2 - Kill Santa Claus / Darkage
#3 - EarthQuake / Genesis
#4 - Past present future / Swap

Amiga demo

#1 - Side effects / Nah-Kolor
#2 - Ciucci / Darkage
#3 - Brain Shock

Amiga 4k

#01 - Julia / Darkage
#02 - Blured Stars / Tad

Amiga Fast Intro

#01 - Little Sister /Metal Designer & Rio

vicini ma nettamente distinti tra i presenti. Le conclusioni una volta tanto hanno trovato d'accordo sia gli amighisti sia i pcisti, infatti è stato unanime il parere che la scena PC si trova su di un livello più elevato dal punto di vista tecnico, ma decisamente più povero sul piano della coreografia e della presentazione, che spesso si riduce ad una serie di effetti slegati e senza un filo logico. Solo gli stessi Deathstar si distinguono da questa tendenza, i loro demo infatti dimostrano una cura particolare dello storyboard, della regia e della coordinazione. La scena Amiga invece appare differente, infatti è caratterizzata da una realizzazione tecnica di qualche gradino inferiore tecnicamente (nell'ambiente delle demo lo standard utilizzato è un semplice A1200 con 68030, mente dal lato PC non si contano i processori ultra-veloci e le schede grafiche con accelerazione 3d), mentre il design è in media decisamente superiore e la cura dei particolari quasi maniacale, senza contare l'originalità, elemento molto trascurato fuori dell'ambito Amiga. Anche per quanto riguarda le compo musicali dobbiamo essere un po' critici, infatti ad esclusione di alcuni brani la qualità media ci è parsa non particolarmente elevata, in particolare nella 4 channel si è sentita la mancanza di FBY, che si è dedicato maggiormente ad una divertentissima Fast Music compo, che ha visto partorire produzioni ai limiti della demenza, basti pensare che i titoli dei moduli classificatisi al primo ed al secondo posto erano "Fa Betonare" e "Wow! Si impasta tutto!", senza contare altri titoli come "Panflute rulezzz" e "Che palle 'sta canzone". Ma ovviamente le compo più interessanti sono state quelle dedicate ad intro e demo Amiga, in particolare le produzioni sono state ben 10, proposte da 6 gruppi differenti, quasi tutti presenti al party con almeno un elemento. In particolare Modem dei Darkage ha partecipato a ben 3 compo su 4 (non ha partecipato alla fast intro compo, vinta da Metal Designer e Rio), piazzandosi primo nella 4k, secondo nella demo compo (con "Ciucci.exe" ehm!) e ancora secondo nella intro compo, ma in generale una simile abbondanza non può che fare onore agli amighisti che ancora una volta hanno dimostrato di essere molto attivi, e non solo dal punto di vista informatico, infatti tutto il Trip è stato reso più movimentato da questi ultimi che hanno improvvisato scenette e reso sicuramente più divertente il party. In particolare Psyko, il "padre" della diskmag "Infamia" non ha mancato di vivacizzare l'atmosfera con le sue divertenti iniziative. Senza dubbio per tutti gli esponenti della scena italiana è stata un 'occasione di incontro ben organizzata, seppur con qualche inevitabile problema tecnico che ha rischiato di compromettere il buon svolgimento della manifestazione, ma che è stato fortunatamente superato. A detta degli organizzatori la manifestazione ha avuto una buona riuscita, quindi c'é da aspettarsi una nuova edizione del TRIP, appuntamento quindi al 1999 per una nuova edizione, intanto già pensiamo alla prossima edizione di Pianeta Amiga e del TIG, le prossime occasioni d'incontro degli amighisti.



Real Audio anche per Amiga

*di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)*

Finalmente è disponibile anche per Amiga un player Real Audio che fa finalmente cadere uno dei pochi limiti dell'Amy nel campo dei servizi Internet. Ricordiamo che il RealAudio è un sistema di diffusione del suono in tempo reale attraverso Internet, basato su complessi algoritmi di compressione. E' possibile quindi utilizzare l'Amiga per accedere a tutti i vantaggi di questo sistema, come ad esempio l'ascolto delle numerosissime radio che utilizzano il RealAudio per trasmettere anche su Internet i loro programmi. Il RealAudio si basa su due formati di compressione, a 14.4 o 28.8 , e per il momento il decoder per Amiga supporta solo il primo dei due, ma quando starete leggendo queste righe dovrebbe essere già stata rilasciata la nuova versione con il supporto per entrambi i formati. Il RealAudio player può essere trovato contattando l'URL:

http://csc.smsu.edu/~strauser/RA.html

Analizziamo oggi uno degli strumenti standard più usati dai programmatori.

I requester ASL

di **Emanuele Benozzi** (painaga@dei.unipd.it)

Supponete di svegliarvi una mattina con la voglia di creare una interfaccia grafica che, con pochi click del mouse, serva a scegliere come input dei file. Una interfaccia del genere sarebbe molto comoda in quanto riesce a gestire in maniera più semplice gli input rispetto ai canonici "int argc" e "char *argv" nei vostri listati in C.

Benissimo, per fare ciò dovreste prima di tutto creare una finestra nella quale scegliere i file di input, una serie di gadget per la navigazione nelle directory, un'altra che prevede la visualizzazione del nome degli archivi e delle directory con relativo gadget proporzionale per spostare in su o in giù la lista dei file e un sistema di selezione che restituisca come output la lista dei file scelti.

Un bel po' di lavoro vero? Forse è meglio tornare a dormire, oppure, se avete la versione 2.0 o superiore del sistema operativo, utilizzare i requester ASL, che fanno tutto quello descritto sopra e molto di più.

I requester ASL sono suddivisi in tre categorie: i file requester, che permettono di selezionare un file da salvare o da caricare, un font requester, che serve a selezionare un certo tipo di carattere da visualizzare su schermo, e dalla versione 38 del sistema operativo uno screen requester, utilissimo per settare parametri per gli schermi intuition.

Per creare un requester ASL sono sufficienti solo tre istruzioni:

la prima serve ad allocare in memoria la struttura del requester da aprire, la seconda apre e gestisce le selezioni che volete fare (voi non dovete preoccuparvi di gestire nulla, solo di prelevare i dati una volta finita la selezione), la terza serve a liberare la memoria quando il requester non serve più.

Entriamo ora più in dettaglio: analizziamo in questo mese la struttura FileRequester:

```
struct FileRequester
 {
  UBYTE  fr_Reserved0[4];
  STRPTR fr_File;
  STRPTR fr_Drawer;
  UBYTE  fr_Reserved1[10];
  WORD   fr_LeftEdge,
         fr_TopEdge,
         fr_Width,
         fr_Height;
  UBYTE  fr_Reserved2[2];
  LONG   fr_NumArgs;
  struct WBArg fr_ArgList;
  APTR   fr_UserData;
  UBYTE  fr_Reserved3[8];
  STRPTR fr_Pattern;
};
```

Devo proprio dire che i campi fr_Reserved sono riservati? Vabbé ormai l'ho detto... scherzi a parte analizziamo i campi della struttura: "fr_File" conterrà il nome del file che andremo a selezionare, nel caso di selezione unica, oppure conterrà il nome dell'ultimo file selezionato nel caso di selezione multipla. In quest'ultimo caso entrano in gioco i campi "fr_NumArgs", che contiene il numero di file selezionati, e "fr_ArgList", che è una struttura che contiene i nomi e altre caratteristiche dei file selezionati.

"fr_Drawer" è il percorso, lungo le directory, che serve a localizzare il file "fr_LeftEdge", "fr_TopEdge", sono, rispettivamente, le coordinate x e y in pixel dell'angolo superiore destro della finestra del requester asl rispetto allo schermo che la ospita. "fr_Width", "fr_Height" sono la lunghezza e l'altezza in pixel della finestra del requester.

"fr_UserData" punta ad un insieme di dati eventualmente definiti dall'utente, "fr_Pattern" punta ad una stringa che contiene un filtro in formato AmigaDos (un esempio di filtro è "A#?", che mostra tutti i file che iniziano per "A" nella directory corrente, oppure "~(#?.info)" che non esclude dalla lista tutti i file che terminano per ".info". " ~ " significa NOT). Per allocare un qualsiasi requester si usano le funzioni

```
APTR AllocAslRequest(ULONG
tipo_requester, struct TagItem*
lista_tag), oppure
APTR AllocAslRequestTag(ULONG
tipo_requester, Tag1, ...., Tag2, ....,
....., TAG_END)
```

che restituiscono come output un puntatore alla struttura specificata dal valore "tipo_requester" (i valori di tale struttura sono costanti e valgono "ASL_FileRequest" se volete aprire un file requester, "ASL_FontRequest" se vi serve un font requester e "ASL_Screen ModeRequest"), inizializzando la struttura con i tag specificati nella struttura TagList nel caso della funzione "AllocAslRequest", oppure specificando i tag direttamente nella funzione "AllocAslRequestTag".

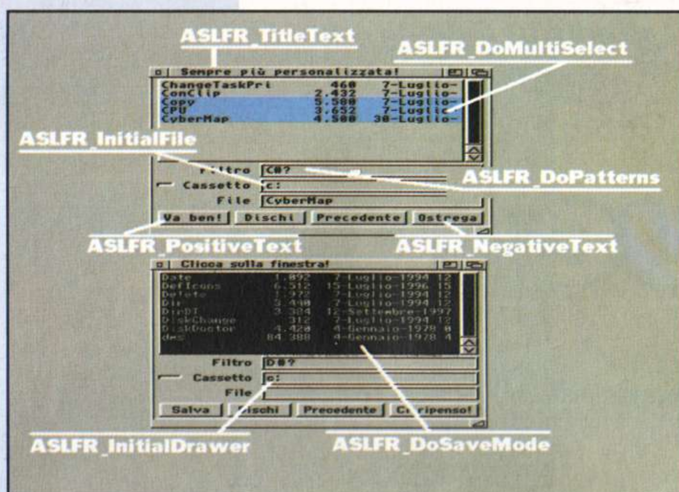
In caso di insuccesso, le funzioni restituiranno il valore NULL (0 se preferite).

Per liberare la memoria occupata dalla struttura si usa il comando "FreeAslRequest (APTR requester)" a cui si passa il puntatore alla struttura da liberare; piccola nota: tale funzione riconosce il tipo di requester da liberare automaticamente e anche se passate il valore NULL non succede nulla di spiacevole (tipo GURU).

Per aprire il FileRequest infine si usano le funzioni "BOOL AslRequest (APTR request, struct TagItem*)" oppure "BOOL AslRequestTag(APTR request, TAG1, ..., TAG2, ..., TAGn..., TAG_END)".

Tali funzioni restituiscono il valore "TRUE" se viene effettuata una scelta da parte dell'utente "FALSE" nel caso di errore (non è stato possibile aprire il requester) o se l'utente non effettua nessuna scelta (clicca sul tasto ANNULLA o chiude la finestra). Tale funzione accetta come input il tipo di struttura da aprire e il solito insieme di tag per settare alcune caratteristiche del requester. Per chi non lo sapesse i tag sono un modo di introdurre valori in una funzione senza essere costretti a passare per una struttura dati. Un tag è composto da un valore costante, identificato dal nome del tag, seguito da un valore che serve a settare delle caratteristiche a cui la parte costante del tag è associata. Date un'occhiata al codice per capire meglio.

Altra piccola nota: si potrebbe inizializzare una struttura FileRequest anche utilizzando le funzioni AllocFileRequest(...), FreeFileRequest(...), e prelevare dati con FileRequest(...) ma tali funzioni sono state



Una panoramica sui tag più usati.



Alcuni programmi come MCP "patchano" gli asl requester.Ecco qui un bell'esempio di asl modificata!.

dichiarate obsolete dalla Commodore e sono rimaste solo per mantenere la compatibilità con vecchi programmi, quindi utilizzatele solo in caso di vero bisogno! Passiamo ora all'analisi dei tag per il filerequester, vero piatto forte della lezione:

`ASLFR_Window, struct Window*`

Questo tag permette di collegare una la finestra del requester ad una finestra definita nel programma.
Serve principalmente ad aprire il requester nello stesso schermo in cui si lavora (un requester, a meno che non sia specificato in qualche modo particolare, si apre nel primo schermo attivo che trova). (V36)

`ASLFR_PubScreenName, STRPTR,`

Questo tag permette di aprire il requester nello schermo pubblico specificato nella stringa. (V38) ASLFR_Screen, struct Screen* :con questo tag apriremo il requester nello schermo specificato nella struttura Screen. (V38). Esistono delle priorità con questi tag: ASL_Screen ha quella più alta, ASL_Window quella più bassa. Se per esempio tutti e 3 i tag fossero attivi allora il request si aprirà nello schermo specificato da ASLFR_Screen.

`ASLFR_PrivateIDCMP, BOOL`

Quando settato a TRUE il requester allocherà una propria porta IDCMP. In caso contrario condividerà la porta IDCMP della eventuale finestra definita nel tag ASL_Window. (V38)

`ASLFR_IntuiMsgFunc, struct HOOK*`

Questo tag punta ad una funzione hook (spiegheremo più avanti), che gestirà eventuali messaggi sconosciuti provenienti da Intuition (V38)

`ASLFR_SleepWindow, BOOL`

Fa apparire il puntatore di attesa quando cliccate sopra la finestra definita da ASLFR_Window. Serve a inibire l'interfaccia grafica (menù compresi) all'interno di quella finestra. (V38)

`ASLFR_UserData, APTR :`
Valore a 32 bit definito dall'utente (setta il campo fr_UserData).

`ASLFR_TextAttr, struct TextAttr*`

Puntatore alla struttura TextAttr per utilizzare dei font prestabiliti (caricati tramite la funzione OpenFont()).
Come font di default si utilizzano quelli dello schermo. (V38)

`ASLFR_Locale, struct Locale*`

puntatore ad una struttura Locale per cambiare il linguaggio nei gadget di navigazione della finestra del requester. Default = linguaggio settato dal Workbench. (V38)

`ASLFR_TitleText, STRPTR`- titolo per la finestra del request. (V36)

`ASLFR_PositiveText`- testo per il gadget per la conferma della selezione. Per default è "OK". (V36)

`ASLFR_NegativeText`- testo per il gadget per l'annullamento della selezione. Per default è "CANCEL" o "ANNULLA" (dipende dalla struttura Locale). (V36)

```
ASLFR_InitialLeftEdge,
ASLFR_InitialTopEdge,
ASLFR_InitialWidth,
ASLFR_InitialHeight, tutti WORD
```

I primi due sono le coordinate x, y, in pixel, dello spigolo a sinistra, in alto della finestra del requester. Gli ultimi due la lunghezza e altezza, sempre in pixel, della finestra. (V36)

```
ASLFR_InitialFile,
ASLFR_InitialDrawer,
ASLFR_InitialPattern, tutti STRPTR:
```

Il primo tag contiene il nome di un file che si vuole già selezionato in partenza, il secondo la directory di partenza (ad esempio "RAM:"), e il terzo contiene un filtro in formato AmigaDos (ad esempio "A#?")(per default è #?). State attenti con il terzo tag, in quanto se non settate il tag ASLFR_Do Patterns non vi sarà più possibile modificare il filtro.

`ASLFR_Flags_1, ASLFR_Flags2, tutte ULONG`

Questi tag permettono di inizializzare direttamente delle caratteristiche dei requester senza passare per i tag. I flag per questi tag sono indicati nel file "libraries/asl.h". (V36)

`ASLFR_DoSaveMode, BOOL`
Se settato, questo tag pone la finestra del requester in "modo salvataggio". la lista dei file cambia colore e vengono adottati alcuni accorgimenti per evitare di sovra scrivere dei file per sbaglio. (V36)

ASLFR_DoPatterns, BOOL

Se settato questo tag visualizza il filtro utilizzato per i file. (V38)

ASLFR_DrawersOnly- visualizza solo le directory. (V38).
ASLFR_FilterFunc, struct Hook* - serve a filtrare ulteriormente altri file, però utilizzando una funzione scritta da noi. (V38)

ASLFR_RejectIcons, BOOL- se settato, questo tag non visualizzerà le icone (i file ".info") del Workbench. Per default è FALSE. (V38)

ASLFR_RejectPattern, UBYTE*

Questo tag setta un filtro che fa escludere i file dalla finestra del requester (ad esempio "A#?" fa escludere tutti i file che iniziano per "A"). Per default questo tag vale " ~(#?) ". (V38)

ASLFR_AcceptPattern, UBYTE*
questo tag setta un filtro che fa includere i file nella finestra del requester(é l'opposto del tag di prima). Per default questo tag vale "#?". (V38)

ASLFR_FilterDrawers, BOOL:

Se settato, questo tag fa applicare i filtri implementati da ASLFR_AcceptPattern e ASLFR_RejectPattern anche alle directory. Per default vale "FALSE". (V38)

ASLFR_HookFunc, APTR:

é il puntatore ad una funzione Hook (uncino) che viene chiamata se vengono settati i flag FRF_FILTERFUNC o FRF_INTUIFUNC nel campo fr_Flags1 (settateli col tag ASLFR_Flags1) e serve a filtrare dei file o trattare alcuni eventi di Intuition che arrivano alla porta della finestra settata dal tag ASLFR_Window. La chiamata avviene passando gli argomenti della funzione. La funzione è definita così:

```
ULONG funz(ULONG mask, APTR object,
struct FileRequester* requester
```

nello stack "mask" contiene il valore del flag che ha causato la chiamata (e vale perciò FRF_FILTERFUNC o FRF_INTUIFUNC), "object" è l'indirizzo dell'oggetto passato (é una struct intiumessage* nel caso di FRF_INTUIFUNC o struct AnchorPath* nel caso di FRF_FILTERFUNC) "requester" è il puntatore al file requester che ha causato la chiamata. Ricordatevi che nel caso di FRF_FILTERFUNC il file viene
inserito nella lista dei file selezionabili se la funzione fa ritornare il valore 0.

Nel caso di FRF_INTUIFUNC la funzione deve far ritornare il puntatore alla struttura IntuiMessage. I tag finiscono qui e per questo mese la lezione anche. Adesso andate a leggervi pure il programmino in C che apre alcuni file requester e, alla fine, utilizza una funzione Hook per accettare tutti i file che contengono la lettera "C" nel loro nome. Alla prossima!



```
//**********************************************************************
//*                                                                    *
//*           Algoritmo per l'apertura di un asl requester             *
//*     Il programma funziona solo sotto O.S. 3.0 o superiore.         *
//* Se avete un  programma che "patcha" l'asl library possono nascere  *
//* problemi per la corretta visualizzazione e utilizzo dei file,      *
//* quindi per vedere il tutto funzionare correttamente dovrete        *
//* disabilitarlo.                                                     *
//*                                                                    *
//**********************************************************************

#include <stdio.h>
#include <exec/memory.h>
#include <exec/types.h>
#include <dos/dosasl.h>
#include <intuition/intuition.h>
#include <libraries/asl.h>
#include <string.h>

#include <clib/exec_protos.h>
#include <clib/intuition_protos.h>
#include <clib/asl_protos.h>


extern struct IntuitionBase *intuibase;
       struct Library *aslbase=NULL;

//
//  Definizione delle funzioni
//
ULONG  FunzioneHook();
//
//  Inizio programma
//

int main (int argc,char **argv)
{
 int i = 0;
 struct FileRequester *my_asl_req =NULL;
 struct Window        *finestra   =NULL;
 struct Screen        *schermo    =NULL;
 //
 // Apriamo le libreria asl
 //
 if ((aslbase=OpenLibrary("asl.library",39L))==NULL)return(-2);
 if ((my_asl_req=AllocAslRequestTags(ASL_FileRequest,TAG_END)))
 {
    //
    // Apriamo ora il file requester pi semplice di tutti
    //
  if (AslRequestTags(my_asl_req,TAG_END))
  {
    if (strlen(my_asl_req->fr_File))
       {// stampiamo il nome del file selezionato
           printf ("\n file selezionato: %s",my_asl_req->fr_File);
           if(strlen(my_asl_req->fr_Drawer))printf("\n percorso: %s
\n",my_asl_req->fr_Drawer);
       }
  }
  else printf ("\n NON avete selezionato nulla \n");
  //
  //  Facciamo ora un p di multiselezione ...
  //  Nota:i tags,a meno che no si dia una "ripulita" alla struttura
  //  FileRequester, sono cumulabili. Ad esempio una volta settato
  //  "ASLFR_DoMultiSelect" questo tag rester valido anche per le
  //  prossime finestre ASL che apriremo, non solo per quella corrente.
  //
  if (AslRequestTags(my_asl_req,
      ASLFR_DoMultiSelect,  TRUE,
      ASLFR_InitialFile,    "",
      TAG_END))
   {
     if (my_asl_req->fr_NumArgs)
        {//stampiamo tutti i files selezionati
         if(strlen(my_asl_req->fr_Drawer))printf("\n percorso: %s
\n",my_asl_req->fr_Drawer);
        for(i=0;i<my_asl_req->fr_NumArgs;i++)
        printf("\n file %d: %s",i+1,my_asl_req->fr_ArgList[i].wa_Name);
        }
```

Il listato completo è presente sul CD-ROM allegato alla rivista.

E' uno tra i giochi che spinge Amiga verso i suoi limiti, cerchiamo di scoprirne i segreti con una...

Intervista esclusiva agli autori di Olo Fight

di **Nicola Morocutti** (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Continua la serie di interviste con i programmatori più importanti del panorama videoludico amighista, questa volta andiamo a conoscere il simpatico Fabrizio Stoduto autore, assieme a Gaetano Russo, di un nuovo incredibile beat'em up. So già che voi direte che su Amy ci sono decine di picchiaduro e che alcuni di essi sono veramente belli però penso concorderete con me nell'ammettere che nessuno di essi ha mai spinto la nostra amata macchina verso vette così elevate di sfruttamento tecnico.

L'intervista

EAR: Presentatevi un po', chi siete, dove vi siete conosciuti, da quando programmate su Amiga, vostre precedenti esperienze nell'ambito dei videogiochi, ecc...

Fabrizio: La "The Real Ologram" è formata da due persone: io (Fabrizio Stoduto, anni 20) che mi occupo della parte relativa alla programmazione e Gaetano Russo (anni 24) che si occupa della parte grafica, sonora e parte della programmazione. Ci siamo conosciuti nove anni fa cioè da quando abbiamo cambiato casa entrambi e siamo venuti ad abitare nello stesso palazzo. Già da piccoli la passione per i computers era grande infatti siamo passati dall'Atari al C=64 e infine all'Amiga (prima il 500 per poi approdare al 1200) e mai passeremo ad altro (tranne che non sia un altro Amiga naturalmente). Io ho incominciato a programmare sul C=64 in basic per poi passare all'Amos su Amiga e poi infine all'assembly, Gaetano invece ha incominciato all'età di 11 anni a programmare il C=16 in basic per poi passare al C=128 (basic/assembly) e poi infine all'Amiga in Amos e assembly, specializzandosi anche in grafica e musica (più o meno una storia in comune). E ora siamo qui con questo nostro primo lavoro (OloFight) e speriamo che vi piaccia.

EAR: Visto che sei entrato in argomento parlaci un po' di OloFight, da dove vi è nata l'idea, perché un altro beat'em up, quali giochi vi hanno ispirato...

Fabrizio: L'idea di programmare giochi è sempre stata nella nostra mente e un anno fa ci siamo buttati in quest'avventura, abbiamo deciso di fare un altro beat'em up perché secondo noi quelli che erano presenti sul mercato non sfruttavano appieno la potenza della macchina e comunque non ci soddisfacevano, così abbiamo pensato di far vedere anche agli altri quello di cui è capace Amiga anche dopo anni di "non aggiornamento". Abbiamo preso spunto da i lati positivi di tutti i giochi del genere (StreetFighter, ShadowFighter, Bodyblows, Mortal Kombat, Fightin'Spirit, ecc...) e abbiamo aggiunto delle innovazioni (come i 4900 colori sullo schermo ed altro..)

EAR: Quali sono le principali caratteristiche tecniche del gioco?

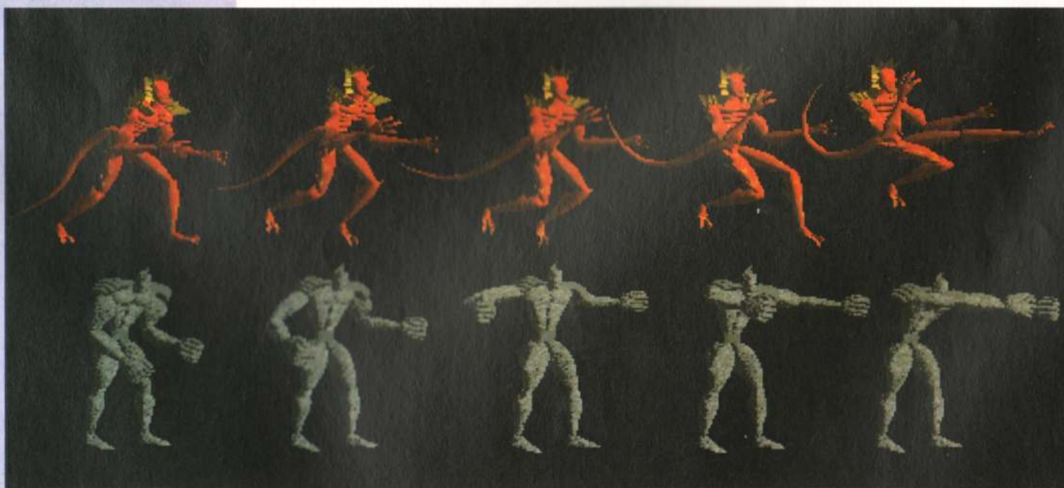
Fabrizio: Beh sicuramente la quantità di colori sullo schermo e la grafica interamente renderizzata, poi la giocabilità, che grazie ad un nuovo metodo (più semplice) di gestione delle mosse speciali sarà molto elevata, e poi tante altre cose come la musica che segue l'andamento di gioco (una specie di IMUSE) e le animazioni dei personaggi che hanno una grande quantità di frame.

EAR: Dal lato "giocoso" come si svolgerà l'azione e quanti personaggi includerete?

Fabrizio: Il gioco avrà un'ambientazione spaziale e si avranno a disposizione 10 combattenti che potrete potenziare con mosse speciali e caratteristiche fisiche durante il gioco.

EAR: Da quanto tempo ci lavorate su e quando contate di ultimare il progetto?

Fabrizio: Ci stiamo lavorando su già da un anno, prevediamo di dare un demo per la fine di Settembre e la versione finale sarà pronta per Dicembre.



Ecco un po' di fotogrammi di animazione tanto per rendersi conto del realismo dei movimenti dei lottatori.

EAR: Avete già ricevuto contatti da software house? E comunque come pensate di distribuire il gioco?

Fabrizio: Abbiamo ricevuto contatti da parte di diverse software house tra cui la Epic Marketing e la Alive Mediasoft, comunque se non si giungerà ad un accordo con qualche software house il gioco lo distribuiremo noi grazie ad una rete di corrieri internazionali (mantenendo in questo caso il prezzo del gioco molto basso rispetto agli altri).

EAR: Avete altri progetti nel cassetto?

Fabrizio: Per il momento abbiamo in mente di finire questo progetto al più presto, poi se le cose andranno bene abbiamo un mucchio di idee per altri giochi (only Amiga naturalmente).

EAR: Passando ad altro, cosa ve ne pare delle schede Power Up di Phase 5?

Fabrizio: Certamente sono una buonissima cosa per Amiga in questo periodo in cui è stata un po' allo sbando e sicuramente tra gli altri nostri progetti ci sono quelli per PowerPc.

EAR: Che impressioni vi hanno suscitato Amiga International e Gateway 2000 in questi mesi?

Ologram: Finalmente una ditta seria che può ridare ad Amiga quei fasti di un tempo, a quanto pare le buone idee e i fondi non mancano, prevediamo tempi duri per zio Bill.

EAR: Tanto per chiudere in bellezza, quali sono i vostri giochi preferiti...

Ologram: Diamo il First Place sicuramente a MonkeyIsland poi seguono a ruota Dune, Defender of the Crown, Popolous, SensibleSoccer, Utopia, Lemmings, Megalomania, StreetFighterII, ecc..

EAR: Bene ragazzi mi pare di avervi "spremuto" per benino, non ci resta che salutarvi sperando di vedere il vostro gioco molto presto...

Ologram: Un saluto alla redazione di Enigma e a tutti gli Amighisti. Ciao! E che l'Amiga sia con voi...
Amiga lives!

Conclusioni

Ancora tante grazie a Fabrizio e Gaetano per l'interessantissima chiacchierata, non mi resta altro che lasciare spazio alle stupende immagini del loro Olo Fight, che sarà sicuramente un grande successo. E poi interessante notare che in questo periodo i giochi Made in Italy si stiano imponendo nel mercato Amiga, proponendo il nostro stivale come terra promessa degli sviluppatori con grandissimo titoli che stanno venendo (o sono venuti) alla luce. Nomi come The Shadow of the Third Moon, The Golem, Alien F1, Trauma Zero, lo stesso Olo Fight e molti altri di cui non mi è concesso ancora di parlare sono segno tangibile di una ripresa che, per un mercato dato per morto già quattro anni fa, è quantomeno miracolosa. Grazie dunque ai nostri baldi sviluppatori, ora sta a noi sostenerli acquistando il loro software ORIGINALE per spingerli a continuare a credere in quel sogno chiamato Amiga.





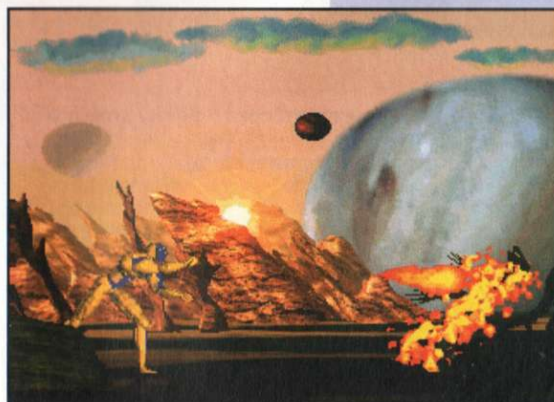
I personaggi sono giganteschi e ben animati, se ciò non bastasse anche il fondale è animato...



L'uso sapiente del parallasse con oggetti in primo piano che si sovrappongono ai personaggi crea un ambiente molto realistico.



La grafica, specialmente nei fondali, è spettacolare e i 4000 colori su schermo aiutano a creare paesaggi molto evocativi come questo.



Le mosse speciali abbondano in Olo Fight e sono anche molto spettacolari da vedere!

Come realizzare elementi grafici per la propria pagina WEB usando strumenti di grafica tridimensionale.

Web tridimensionale!

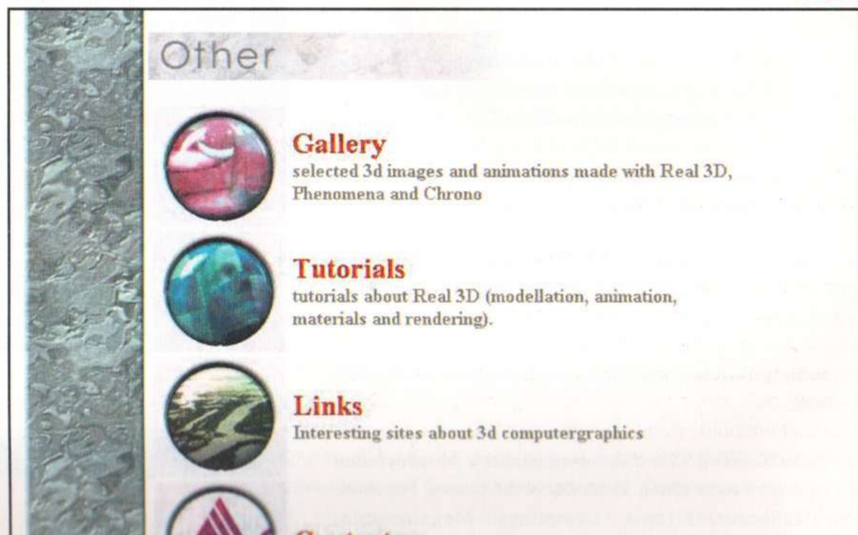
di **Alessandro Tasora**

La diffusione di Internet è in vertiginosa crescita: tante persone sono già on-line, e tante altre meditano di abbonarsi al più presto ad un provider che fornisca l'accesso alla tanto desiderata "rete delle reti". Fra le soddisfazioni offerte da un abbonamento ad Internet possiamo ricordare la possibilità di creare una propria pagina web, che può esser letta e consultata anche dai nostri amici e conoscenti qualora vengano a conoscenza dell'indirizzo telematico. Fate attenzione: non tutti i provider Internet offrono la possibilità di creare le proprie pagine, sebbene la maggior parte offra in media 200-500 kb di spazio per le pagine di ogni utente, pertanto informatevi attentamente prima di abbonarvi.
Avendo a disposizione lo spazio per il proprio web, si pone il problema di creare icone, immagini, pulsanti e barre per rendere graficamente piacevole l'aspetto delle pagine. Avendo acquisito una certa esperienza nel "decorare" il proprio web, si può prestare la propria opera di grafici-internet ad amici o addirittura ad aziende, in cambio di denaro, gloria o entrambi.
Lo scopo di quest'articolo è quello di illustrare i passi necessari per la creazione di alcuni elementi grafici da inserire nelle pagine web: in particolare vedremo come disegnare "pulsanti" dall'aspetto vagamente tridimensionale, utilizzando Real 3D come strumento. I pulsanti in rilievo daranno sicuramente un tocco professionale alle vostre pagine web.
Prima di addentrarci nell'argomento "modellazione di un pulsante", vorremmo richiamare la vostra attenzione su alcune linee guida di carattere generale:

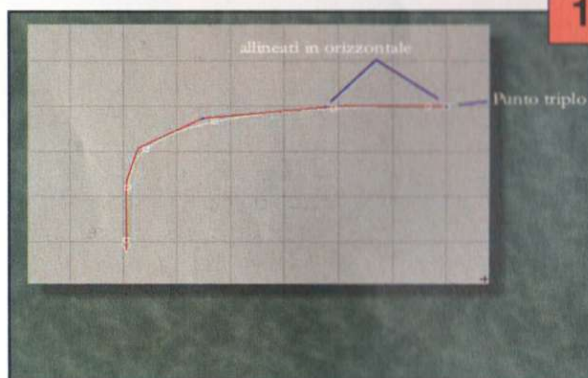
1) non aggiungete troppi elementi grafici alla vostra pagina web: rallenterebbero troppo il collegamento,
2) evitate assolutamente gli abbinamenti di colore psichedelici (come le scritte bianche su fondo giallo), per un fatto di semplice buon gusto e di rispetto degli occhi altrui,
3) dopo questo tutorial, non modellate tutto il web in 3d: esistono anche i programmi 2d.
4) non coprite tutta la pagina con grafici, bottoni, testo ed immagini. I grafici professionisti dicono che questo è un errore tipico dei dilettanti, i quali non lasciano "respirare" testo ed immagini. (importanza degli spazi vuoti).

Le pagine con l'applicazione di questo tutorial si trovano all'indirizzo:
http://www.infosquare.it/users/delta/
(sito ospitato gentilmente da Carlo Santagostino).



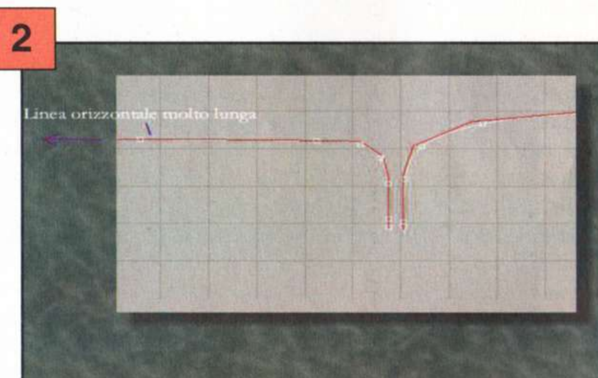


1



Per modellare un tasto in rilievo eseguite i seguenti passi.
Innanzitutto aprite l'editor di Real 3D, e nella vista frontale inserite una linea b-spline come in figura.
Notate che i primi tre control-points a destra sono coincidenti, e il quarto è allineato in orizzontale, per definire la tangente della bspline a partire da punto triplo (che sarà il centro del bottone).

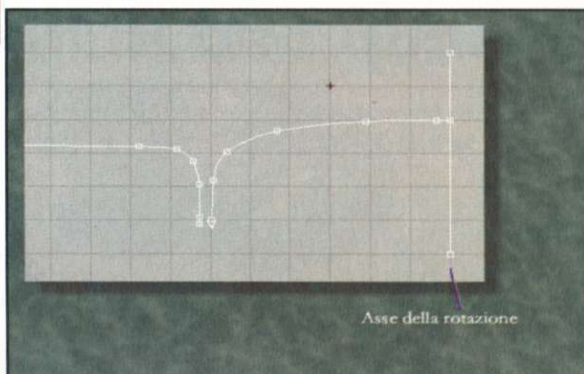
2



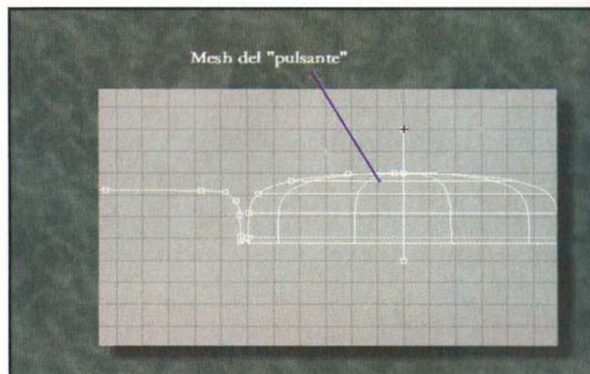
Inserite ora una seconda linea b-spline con i control-points come indicato in figura.
Mentre la prima indicava la sezione della parte sinistra del bottone, la seconda linea indica la sezione del foro nel piano, dove è montato il bottone (ovvero la pagina web).
Osservate che i punti sulla sinistra devono essere perfettamente allineati in orizzontale, altrimenti la "carta" dello sfondo del bottone risulterà ondulata.

3

Create l'asse della rotazione, per realizzare la superficie del bottone e la superficie del piano mediante "tornitura" delle due sezioni appena disegnate.
L'asse dev'essere perfettamente verticale come in figura, e deve passare per l'origine della prima sezione (il centro del bottone).
Utilizzando la griglia, questo compito non dovrebbe essere difficile.



4

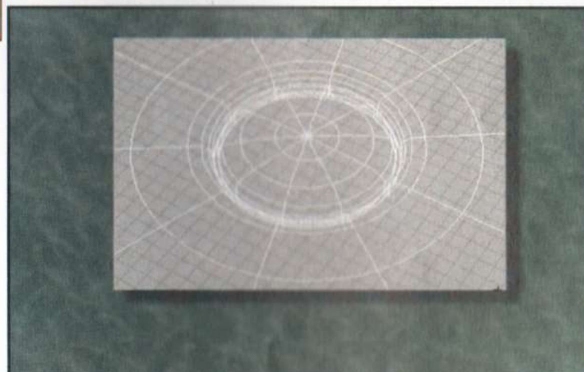


Selezionate nell'ordine:
1) la sezione del pulsante,
2) l'asse di rotazione.

Ora eseguite la funzione "Create/Build Freeform/ Rotate", in modo da creare la mesh b-spline visibile in figura, a forma di scodella rovesciata.

Nota: utilizzate da 6 a 10 sezioni di rotazione, usando le superfici spline non è necessario abbondare con le suddivi-

5



Ripetendo la stessa operazione, usando lo stesso asse ma utilizzando la seconda sezione, otterrete anche la superficie a forma di disco piatto che circonda il bottone, e che rappresenta il piano forato nel quale è montato il bottone. Non importa che il bordo esterno di quest'anello sia circolare (infatti uscirà comunque dai bordi dell'immagine, che è rettangolare), ciò che importa è che abbiamo ottenuto con minimo sforzo un perfetto foro smussato per il bottone. Osservate che questo espediente è ripetibile mediante altri software 3D, con leggere modifiche al procedimento.

6



Ora è necessaria la presenza di una sorgente luminosa, per il rendering dell'oggetto.

Ponete la luce in alto a sinistra rispetto al bottone, possibilmente molto lontana.

Infatti è necessario che l'illuminazione risulti particolarmente uniforme sul piano di supprto del bottone, altrimenti quando ritaglieremo l'immagine per usarla nelle nostre pagine Internet, vedremo un leggero gradiente grigio che si staglierà dallo sfondo bianco.

7



Preparate un brush con l'immagine da mappare sul bottone.

Ad esempio potrebbe essere una vostra fotografia, se il bottone rimanderà ad un link html verso la vostra homepage personale, oppure un punto interrogativo se si tratterà di un link verso una pagina informativa, o un'icona con un francobollo se il bottone sarà collegato ad un link di posta elettronica, etc.

8

Ora preparate il materiale con la texture in Real3D. Nel nostro caso abbiamo usato "specularity=55", "spec.brightness=36", "brilliancy=14". Applicate il materiale con "create/mapping/parallel", ed eseguite un rendering di tipo "normal" o "shadowless".



9



Potete realizzare altri bottoni usando altri brush-mapping (basta cambiare "texture" nel material editor). Provate anche a modificare la forma dei bottoni (in quest'esempio, abbiamo usato "modify/linear/size1D" nella vista frontale). Nota: se la vostra pagina avrà uno sfondo bianco, anche l'oggetto-sfondo dovrà essere renderizzato come bianco puro, pertanto aumentate il valore di luminosità della lampada fino a quando l'immagine sarà chiara a sufficienza (ma senza esagerare, altrimenti la sovraesposizione "brucierà" anche il bottone).Nel nostro esempio le immagini hanno uno sfondo leggermente grigio: pertanto andrebbero leggermente schiarite.

10



Questo bottone è stato realizzato a partire dal precedente, ma alcuni gruppi di punti di entrambe le mesh (bottone+sfondo) sono stati selezionati e spostati. A proposito: i rendering di queste pagine sono in media risoluzione per fini didattici, ma ovviamente i bottoni per pagine WEB andrebbero renderizzati con dimensioni più ragionevoli, ad esempio 80 x 80 o anche più piccoli.

11



Ecco cosa succede se cambiamo la sezione del piano di sfondo: in particolare abbiamo generato un rilievo in prossimità del foro.

12



Utilizzando il sempre valido TV Paint, ritocchiamo i bottoni prima del loro impiego nelle pagine html. Sempre mediante TVPaint possiamo realizzare ulteriori scritte, simboli, logo e grafici, usando normali funzioni 2d. Salvate i bottoni come piccoli brush quadrati in formato jpg o gif, dato che questi sono i due formati supportati nelle pagine WEB.

Superfici nere riflettenti di alta qualità

di ***Alessandro Tasora***



Il programma Real 3D, utilizzando il puro ray tracing per il calcolo delle superfici, non può visualizzare riflessi sugli oggetti perfettamente neri anche se il loro coefficiente di riflessione è posto uguale a 100%. Questo ha una ragione fisica ben precisa: un oggetto è nero se, per definizione, assorbe tutta la luce incidente, e ciò comporta immediatamente l'impossibilità di mostrare riflessi. Eppure nella realtà vediamo oggetti neri con splendidi riflessi (automobili Mercedes presidenziali, pianoforti a coda, palle da biliardo, chitarre elettriche), come si può spiegare questo fenomeno?

Semplice: innanzitutto nel mondo reale non esistono oggetti perfettamente neri: al limite esistono oggetti grigi molto scuri. Perciò la prima regola è questa: evitate di regolare il colore come R=G=B=0; usate piuttosto R=G=B=15 (in una scala da 0 a 255). In secondo luogo ricordate che la vernice nera utilizzata per le automobili di fascia alta (quelle appunto che risultano più "lucide" e riflettenti) presentano riflessi molto intensi perché la superficie nera viene ricoperta da uno strato trasparente vetrificato, il quale evita che tutti i raggi luminosi vengano assorbiti dal sottostante strato nero. Per tale ragione potreste pensare alla sovrapposizione di due distinte superfici: una inferiore nera opaca ed una sovrapposta bianca trasparente/riflettente, responsabile dei riflessi. Siccome sarebbe troppo complesso modellare le due superfici separate di pochi decimi di millimetro e con due materiali distinti nell'editor 3d, possiamo semplicemente utilizzare una nuova interessante funzione di Real 3D v3.5. Create un oggetto nero ed un materiale riflettente (ad esempio brilliancy = 66%), eventualmente aggiustate il valore di specular e specular intensity (es. 30%).

Ora premete il bottone "EXTENDED" nell'editor del materiale, ed attivate "redefine reflected" nella nuova finestra che compare: questo vi permette in un certo senso di selezionare il colore della "vernice trasparente protettiva" sovrapposta alla vostra superficie nera. Ad esempio ponete R=G=B=200. Infine assegnate il materiale all'oggetto nero.

Nota bene: non ha senso aspettarsi stupendi risultati se non si crea una scena circostante all'oggetto riflettente, altrimenti quest'ultimo non può di certo mostrare riflessi. Consigliamo a tale proposito di modellare una stanza bianca e di illuminare fortemente una parete con una lampada "spot light".



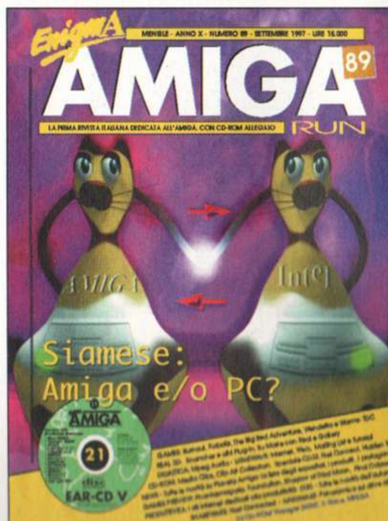
http://www.skylink.it/ear/back1997

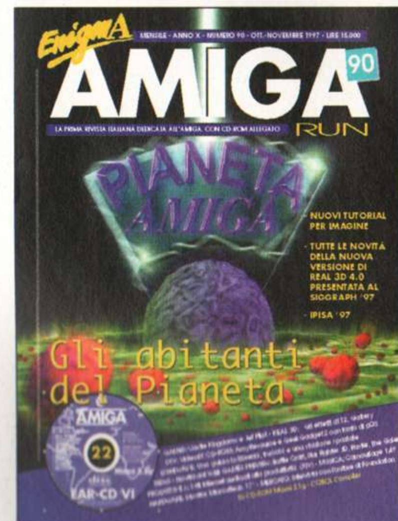


















COMPLETA LA TUA RACCOLTA!

PARLI INTERNET?
MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali:
http://www.dbline.it/mhtm/_mailinglist.htm
LATEST PRESS RELEASES:
http://www.dbline.it/mhtm/_press.htm

VUOI RICEVERE IL NOSTRO LISTINO PRODOTTI IN OMAGGIO? TELEFONACI.

Db-Line

http://www.dbline.it

PER ORDINI 0332/749000 (768000)

TUTTI I CD-ROM PER AMIGA DISPONIBILI

DISPONIBILE SIMULA CD UP-GRADE KIT



SIMULA
Permette di collegare all' A1200 e all' A600 un Hard Disk da 3.5" IDE per PC. Si collega facilmente alla porta IDE dell'Amiga.



TANDEM PCMCIA 1200
Interfaccia PCMCIA per collegare qualsiasi CD-ROM IDE esterno all'A1200 - A/600. Completo software di gestione in dotazione.



VERSIONE 2X e 4X

POWER CD-ROM SCSI - 2
CD-ROM 2X / 4X SCSI per A1200 - A600 completo di controller SCSI Squirrel, case esterno, alimentatore 220V. Completissimo software di gestione CD in dotazione.



COMMUNICATOR III
Per collegare il CD 32 a tutti gli Amiga. Dotato di software di gestione, interfaccia midi e presa per tastiera A4000.



AURA 1216 - AURA 8
Digitalizzatore Audio PCMCIA per A1200/600. Campionamento in memoria fino a 60kHz 12 bit stereo. Potente software in dotazione.

DISPONIBILE VERSIONE PLUS ESPANDIBILE CON SIMM



ALFA POWER 508
Controller IDE esterno per Amiga 500/500+ espandibile fino a 8Mb con moduli ZIP.

CD-ROM SCSI KIT
Composto da: CD-ROM case esterno, alimentatore, cavi.



OKTAGON 2008 SCSI
Controller SCSI-2/IDE. Zorro II per Amiga 2000/3000/4000 espandibile fino a 8 Mb con moduli ZIP. Funzioni di Login con protezione delle partizioni. Compatibile con Amiga 4000.



MULTIFACE CARD 3
Scheda con 2 seriali e 1 parallela per Amiga 2000/3000/4000. Seriali 100% compatibili con le seriali standard. Velocità massima 115200 baud con handshake RTS/CTS hardware. Driver ParNet incluso.



NEPTUNE GENLOCK
Due ingressi Y/C e Composito, Alpha Channel, dissolvenza manuale e automatica (0-20 sec.), controllo manuale e software (Scala MM400), Generatore di barre integrato, Controlli: colore, contrasto, luminosità.



SIRIUS GENLOCK
Due ingressi Y/C e Composito, 2 ingressi Audio, Croma-Key, Alpha Channel, dissolvenza manuale e automatica (0-20 sec.), controllo manuale e software (Scala MM400), Generatore di barre integrato, controlli digitali (colore, contrasto, luminosità), banda passante: composito 4 Mhz, Y/C 5,5 Mhz.



NOVITA'

COMPONENT GENLOCK
YUV GENLOCK
Compatibile con: AMIGA 500(+)/1000/1200 2000/2500/3000(T)/4000. Qualsiasi PC, Macintosh, WorkStation con SVGA.



XL EXTERNAL DRIVE
SUPER XL EXTERNAL DRIVE
Drive esterno ad alta densità 1.76 Mb per qualsiasi modello di Amiga. Permette di leggere/scrivere dischi da 720/1.44 Mb PC, 880/1.76 Mb Amiga. Il modello Super XL permette di memorizzare fino a 3;5 Mb.



GURUROM
Modulo Rom per gestire in maniera migliore i dispositivi SCSI. Garantisce maggiore compatibilità, velocità, CPU libera. Installabile su qualsiasi controller SCSI per Amiga 4000, 3000, 2000, 1200 e 500 e su tutte le schede acceleratrici GVP Combo e G-Force. Grazie ad un codice di gestione esteso, risolve molti problemi dovuti a bugs di gestione di altri moduli SCSI, mantenendo la completa compatibilità ed aggiungendo nuove e importanti funzioni.



AMI FILE SAVE
Il nuovo file system standart per il tuo Amiga. Sistema di salvataggio del file: non più dischi corretti per crash - visualizzazione istantanea delle directory - accesso parallelo senza perdita di prestazioni. DISPONIBILI VERSIONI "USERS" E "PROFESSIONAL".



IMAGE VISION 1.0 FLOPPY + CD
ImageVision è un programma multimediale per la creazione di presentazioni professionali d'effetto in maniera facile ed intuitiva grazie ad un'interfaccia grafica che nessun altro programma rende disponibile. Si ha pieno controllo su tutti gli eventi (immagini grafiche, animazioni iff-cdxl-mpeg, campioni sonori ecc.) e una panoramica globale sul lavoro che state svolgendo. Tutto solo con un semplice click del mouse.



SCALA
Scala MM400 / Echo EE100 / Scala RS422 CONTROL CARD / Scala Art Library Vol. 1, Vol. 2, Scala Symbol Library. Upgrade e offerte disponibili.

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA.



DISPONIBILE VER. 7.0

CLOANTO PERSONAL PAINT
Programma di disegno, animazione ed elaborazione d'immagini potente e facile da usare. Effetti speciali tra cui bassorilievo e stereogrammi tridimensionali. Alta qualità di stampa a 24bit, gestione dei modi video Retargetable Graphics, formati file IFF, PNG, Data Type etc. Driver PostScript professionale.

SOFTWARE PER AMIGA:
Ami-FileSafe Professional & User Version - AsimCDFS 3.5 - Cinema 4D Pro Versione Italiana - Cinema 4D Versione Inglese - CyberGraphx 24bit driver - Diavolo Backup (disp. versione Professional) - Directory Opus Vers. 5 Inglese - Disk Expander - Disk Salv. 4.0 - DiskMagic - Guru Rom - Image FX 2.x - ImageVision 1.0 - Master ISO V. 1.23 - NUCLEUS - Personal Paint 6.4 - Photogenics 1.2 - Scala MM400 - TURBO print Professional 4.1 - Twist 2 Relational database for Amiga - Video Backup Scart - X-DVE 2.0 - Zip Tools (indispensabile per squirrel e iomega)... e altro ancora.



NOVITA'

NET&WEB
Il kit software per il collegamento a Internet. Contiene 3 programmi: Termite TPC, Ibrouse, Hi-Mail.

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA: DB LINE srl - VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA) - TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090 e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it

PARLI INTERNET?

MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali:
http://www.dbline.it/mhtm/_mailinglist.htm

LATEST PRESS RELEASES:
http://www.dbline.it/mhtm/_press.htm

Db-Line

http://www.dbline.it

PER ORDINI 0332/749000 (768000)

VUOI RICEVERE IL NOSTRO LISTINO PRODOTTI IN OMAGGIO? TELEFONACI.

DISPONIBILE MANUALE IN ITALIANO!

NEWTEK INCORPORATED



LIGHTWAVE 3D 5.0

IL PRIMO PROGRAMMA PROFESSIONALE DI GRAFICA 3D MULTIPIATTAFORMA







OFFERTE IN CORSO - TELEFONARE

Per definire correttamente **LightWave** bisogna utilizzare il termine inglese di: "All-in-one photo-realistic animation system". Questo programma ha consentito la realizzazione di famose serie televisive quali SeaQuest, Babylon 5, Hercules, Star Trek: The Next Generation, Star Trek: Voyager, Robocop, Viper, Unsolved Mysteries e molte altre. **LightWave** è inoltre utilizzato da più di 10.000 professionisti del settore video per la creazione di animazioni 3D da inserire in video-clip commerciali, in sigle televisive, in videogiochi... La principale caratteristica consiste nella semplicità d'uso unita ad una elevatissima velocità nel calcolo e nella realizzazione delle animazioni. **LightWave** è stato sviluppato per le seguenti piattaforme: Windows 95, Windows Nt, Mips, Dec Alpha, Amiga, e non ultima SGI.

Alcune delle funzioni della nuova versione 5.0: - Textures illimitate sugli oggetti - Preview OpenGL in tempo reale - Metanurbs: strumento di modellazione libera spline non lineare - Strumenti potentissimi di cinematica inversa - Metamorfosi a bersaglio multiplo - supporto tavoletta grafica.... In più plug-ins multifunzione di ogni genere per integrare e migliorare le funzionalità di LightWave come ad esempio 'ADD-METABALL' che trasforma il poligono in meta-ball o 'THROW' che crea il movimento di un oggetto sottoposto a forza di gravità.

PER MAGGIORI INFORMAZIONI: http://www.dbline.it/mhtm/lightwave.htm

DISPONIBILE LIGHTWAVE 3D 5.0 PER WINDOWS '95, WINDOWS NT, POWERMAC, MIPS, DEC ALPHA AMIGA, SGI.





DISPONIBILI VIDEO-TUTORIAL.
VERSIONI EDUCATIONAL & COMPETITIVE UPGRADE.



Impact! - Per aggiungere le leggi della fisica alle vostre animazioni, realistiche e complesse.



Particle Storm - La migliore plug-in per la generazione di sistemi particellari. Effetti speciali come fumo, neve, pioggia ecc.



Lock & Key - Potente per il controllo delle animazioni di personaggi. Incorpora la cinematica inversa. Riduce il Gimbal Lock.



Stripper - E' un utility di backup dei vostri progetti, semplifica il trasporto su piattaforme diverse.



ShaderMan - RenderMan shaders for LightWave - 25 Shader professionali per LightWave.



Macroform - Più di 20 nuovi tools di modellazione per LightWave 3D per incrementare la produttività e la creatività. Macroform consente di creare oggetti molto complessi con semplicità e rapidità. VertiLectric - Un nuovo plug-in per la generazione di effetti luce come fulmini, laser, scariche elettriche ecc.

Wave Filter - Migliora la qualità di rendering che di realizzazione. Aggiunge nuovi filtri.

RICHIEDI LA LISTA COMPLETA, TANTISSIMI PLUG-IN PER CREARE E LAVORARE!

LIGHTWAWE 3D 5.0 E' IL PROGRAMMA UNIVERSALE PER LAVORARE NELLO STESSO MODO SU PIU' PIATTAFORME.

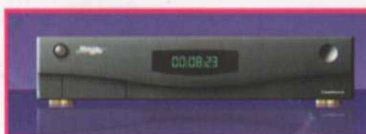
DraCo

The Nonlinear Workstation



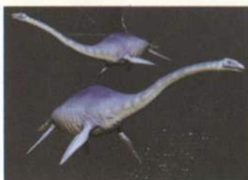
"La televisione digitale e l'editing non-lineare di un sistema professionale ad un prezzo accessibile e competitivo". PER MAGGIORI INFORMAZIONI: http://www.dbline.it/mhtm/_draco.htm

CASABLANCA: "IL MONTAGGIO VIDEO-DIGITALE PER TUTTI"

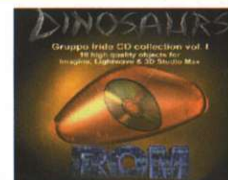


Casablanca è una centralina di montaggio digitale per DV e Mini-DVUtilizzabile con apparecchiature VHS, S-Video e Hi8. Casablanca permetterà di risparmiare tempo, migliorando qualitativamente la produzione.





DINOSAURS ROM - 10 oggetti di dinosauri in alta qualità per Imagine (DOS, WINDOWS & AMIGA) - LightWave 3D (per tutte le piattaforme) - 3DStudio (4 DOS & MAX).
10 oggetti completi di "bones", controlli per la cinematica inversa e di "brushes" di rilievo, colore e specularità. Scene preimpostate con camminata o corsa.



DISTRIBUTORE PER L'ITALIA: DB LINE srl - VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA) - TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090 e-mail: info@dbline.it - http://www.dbline.it